

MICRO Mania

Año IV. N.º 32

Sólo para adictos

375 Ptas.

**Toda la emoción
sobre cuatro ruedas**

Out Run

Mapas y pokes

THROUGH

PHANTOM CLUB

**Descubre las claves
de una fabulosa aventura
tridimensional**

THE TRAP DOOR

El regreso de Berk

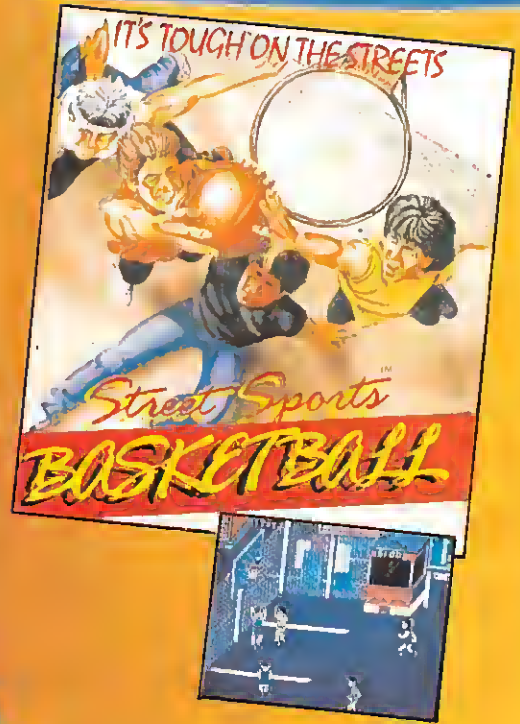
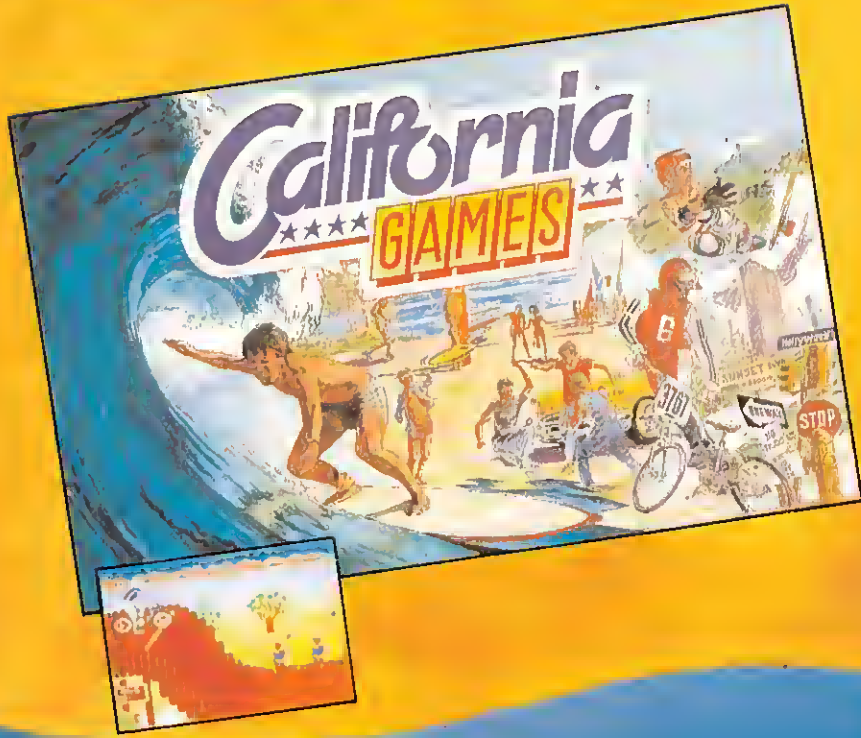
YOGI BEAR
**Mapa completo
y pokes**

GOODY

**Te explicamos
paso a paso
cómo completar
el juego**

HOBBY PRESS

EL CAMPEON INDISCUTIBLE



¡¡SENSACIONALES!!



EA

DE LOS JUEGOS EN U.S.A.



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA

ERBE SOFTWARE
C/ NUÑEZ MORALES, 11
28038 MADRID
TELEF. (91) 314 18 04

DELEGACIÓN CATALUÑA
C/ VILADOMAT, 114
08015 BARCELONA
TELEF. (93) 253 55 60

DISTRIBUIDOR EN CANARIAS
KONIO RECORDS
AVDA. MESA Y LOPEZ, 17, 1. A
36007 LAS PALMAS
TELEF. (928) 23 26 22

DISTRIBUIDOR EN BALEARES
EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/ LA RAMBLA, 3
07003 PALMA DE MALLORCA
TELEF. (971) 71 89 00

DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS
MUSICAL NORTH
C/ SAAVEDRA, 22 BAJO
32208 GIJÓN
TELEF. (985) 15 13 13

ERBE
Software

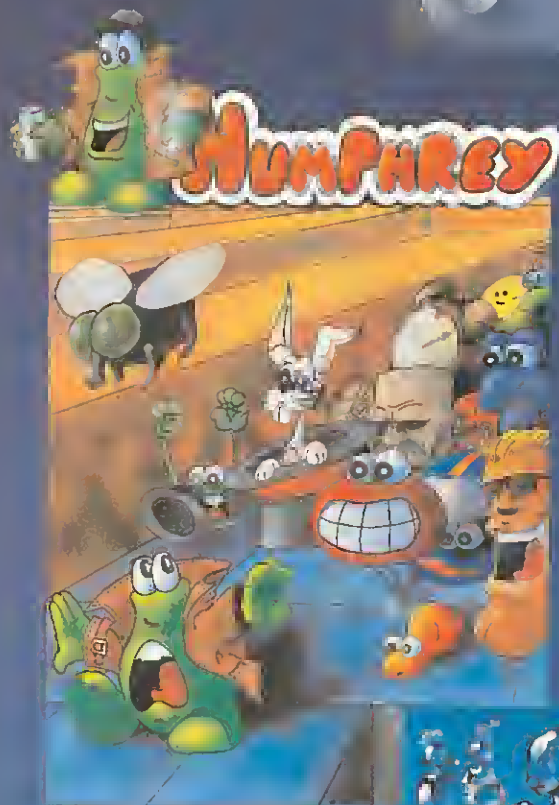
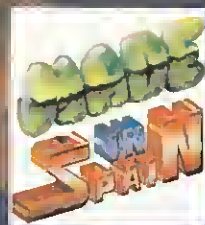
EPYX®



LA ELECCIÓN ES TUYA

AFTEROIDS

AFTEROIDS: El gran juego de acción que pondrá a prueba tus reflejos.



HUMPHREY: La adicción por excelencia. Una persecución sin límites.

ARKOS: El arcade que esperabas. Exclusivo sistema de tres cargas.



ZIGURAT SOFTWARE: AVDA. BETANZOS, 85. ESTUDIO 2.
28034 MADRID. TEL.: (91) 730 03 84
DISTRIBUIDOR: ERBE SOFTWARE, C/. NÚÑEZ MORGADO, 11.
28036 MADRID. TEL.: (91) 314 18 04

Director Editorial
José I. Gómez-Centurión

Director
Gabriel Nieto

Asesor Editorial
Domingo Gómez

Maquetación
Berta Fernández

Redacción
Pedro Pérez, Cristina Fernández

Colaboradores
Francisco Verdú
Javier Elces
Fernando Herrera
Marcos Jouron
David Rodríguez
José A. González
José Manuel Muñoz
Pablo Ariza

Secretaría Redacción
Carmen Santamaría

Jefe de Publicidad
Mar Lumberras

Fotografía
Carlos Candel
Miguel Lamana

Dibujos
Luis Muñoz
José Luis Angel García

Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrión

Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión

Subdirector General
Andrés Aylagas

Jefe de Administración
José Angel Jiménez

Jefe de Producción
Carlos Peropadre

Jefe de Marketing
Javier Bermejo

Suscripciones
Tel. 734 65 00

**Redacción, Administración
y Publicidad**
Ctra. de Irún km 12,400
28049 Madrid
Tel. 734 70 12. Telefax 734 82 98

Dto. Circulación
Paulino Blanco

Distribución
Coedis, S. A. Valencia. 245
Barcelona

Imprime
LERNER

Fotocomposición
Novocomp, S. A.
Nicolás Morales, 38-40

Fotomecánica
Ibérico

Depósito legal: M-15.436-1985

Representante para Argentina,
Chile, Uruguay y Paraguay, Cía.
Americana de ediciones, S.R.L.
Sud América 1.532. Tel.: 21 24 64.
1290 BUENOS AIRES (Argentina).

MICROMANIA no se hace
necesariamente solidaria de las
opiniones vertidas por sus
colaboradores en los artículos
firmados. Reservados todos los
derechos.

MICRO

Manía

Sólo para adictos

AÑO IV. N.º 32. Febrero 1988. 375 Ptas. (incluido IVA)

7 SOFTWAREERO UNIVERSAL. Os presentamos los próximos lanzamientos del software nacional e internacional.

12 EL MEGAJUEGO. Out run llega a nuestros ordenadores, con los cargadores para que no tengamos problemas de tiempo.

18 LO NUEVO. Este mes comentamos, entre otros, los últimos lanzamientos de la compañía GO.

30 PC-ATARI. Analizamos las novedades del software lúdico para los grandes ordenadores.

34 EL MAPA. El terrible Jack the Nipper es el protagonista en esta ocasión de nuestro mapa.

38 CÓDIGO SECRETO. Llega al final de los juegos «imposibles» con nuestros trucos y pokes.

42 POKERAREZAS. Consigue una nueva dimensión en tus juegos favoritos.

46 LOS RECOMENDADOS. Los 20 programas que causarán furor en los próximos meses.

52 PATAS ARRIBA.

PHANTOM CLUB. En el mundo de los superhéroes sólo tú puedes restablecer el poder del bien.

YOGI BEAR. Las aventuras de la búsqueda de su inseparable



ras del oso Yogi a BU-BU.

THROUGH THE TRAP
protagonista de Trap Door vuelve a la
qué se esconde bajo la misteriosa trampilla.

DOOR. El simpático
carga dispuesto a averiguar

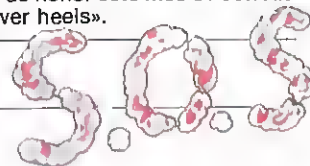
GOODY. Llegamos al final del último programa de Opera Soft.

HYBRID. Libera con tus Hybrids a la tierra de la tiranía de los alienígenas.

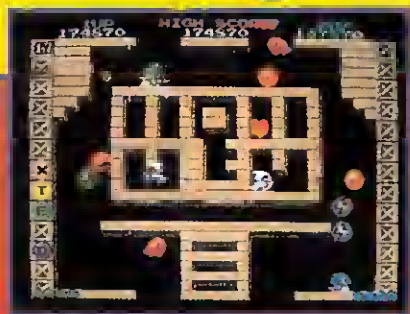
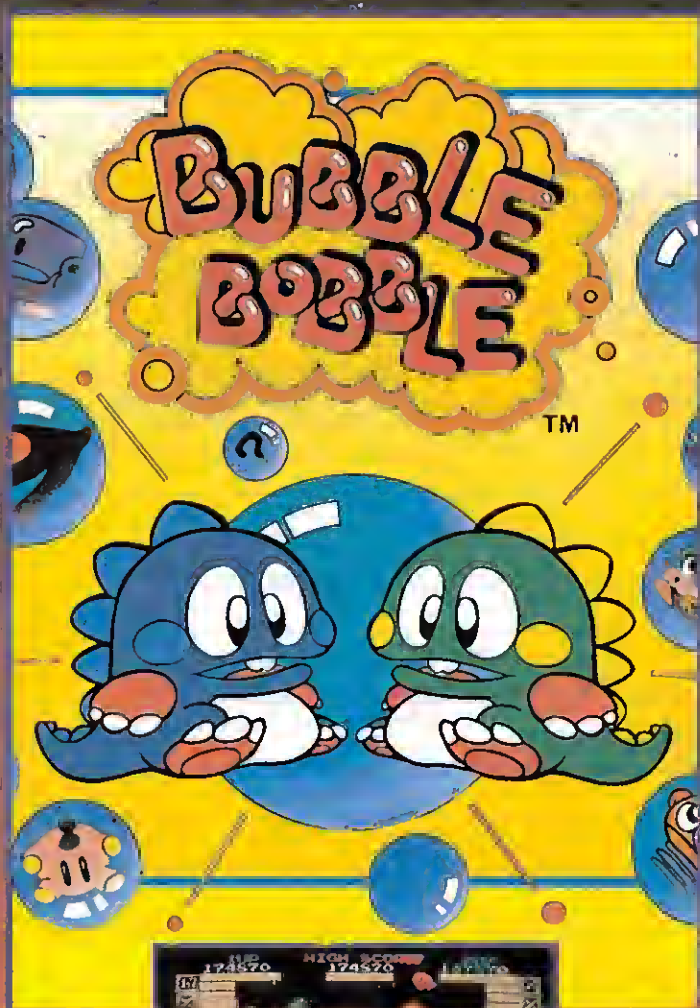
80 CARGADORES. Las cuatro páginas donde encontrarás los cargadores que te permitirán completar los juegos que nunca pensaste acabar.

84 LOS PROGRAMADORES. Nuestro invitado de honor este mes es Jon Ritman, el programador entre otros de «Match Day» y «Head over heels».

88 S.O.S. WARE. Respondemos a todos tus S.O.S.



DIVIERTETE POR TODO LO ALTO



BUBBLE BOBBLE

¿Eres capaz de guiar a los simpáticos Bub y Bob en busca de sus novias?

Salta y esquiva a tus enemigos envolviéndolos en una gran burbuja de la que no escaparán.

Acción en 100 niveles distintos.

El mayor éxito de las máquinas de la calle, ahora en tu ordenador.

C-64, Spectrum.



P.V.P. 1.500 pts.

DRO SOFT

Francisco Remiro, 5-7, 28028 Madrid



FLYING SHARK

Vuela sobre las selvas y campos de arroz del sudeste asiático y ataca los batallones de tanques enemigos.

Entre el fuego de ametralladoras, en un hervidero de ciclas, llega el Flying Shark armado hasta los dientes... un hombre... un camino volando en el infierno.

El segundo gran éxito en las conversiones de máquinas de la calle después del Bubble Bobble.

C-64, Spectrum, Amstrad.

SOFTWARE

UNIVERSAL

Febrero de 1988
Diario Dependiente de Micromanía

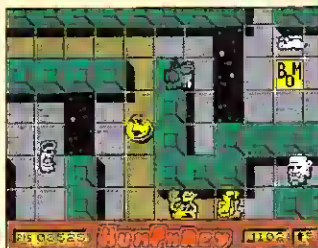
Arrasando desde España

La compañía Zigurat, distribuidora entre otros de los productos de Made in Spain, comercializará en los próximos meses cuatro programas que prometen elevar el listón de calidad del software nacional.

Los títulos que aparecerán para Spectrum, Amstrad y Commodore pueden englobarse dentro de la clasificación general de arcade, pero las diferencias entre ellos son casi abismales.

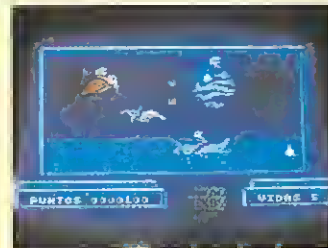
Afteroids, del que ya os hablamos en su día, es un arcade inspirado en la máquina recreativa Asteroids.

Paris-Dakar reproducirá el Rallye París-Dakar. Controlaremos un coche que deberá recorrer todas las etapas del rallye. Estas cargarán independientemente desde cinta por problemas de memoria. En él deberemos afrontar la carrera de forma diferente según varíemos de escenario. Ojo al



detalle, nuestro coche es capaz incluso de derrapar.

Arkos es, sin embargo, un arcade tipo **Green Beret** en el que adoptaremos el papel de un cavernícola que tendrá como única preocupación sobrevivir en las tres fases de que consta el juego eliminando a los correspondientes enemigos.

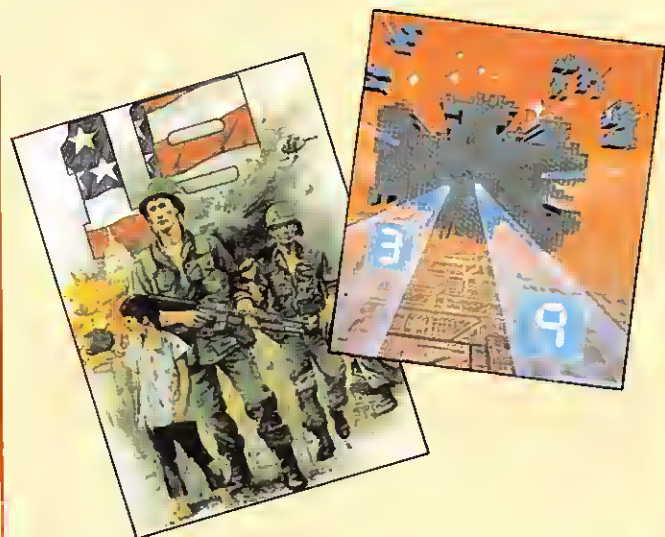


También aparecerá un nuevo título, con ambientación futurista, que llevará el nombre **Humphrey** y fuentes bien informadas nos han comunicado que el objetivo es pintar toda la superficie de un planeta saltando y esquivando a los miles de enemigos que amenazarán cada pantalla.

La avalancha de los juegos de guerra

La compañía Cascade que hace pocos meses nos sorprendió gratamente con **Implosion** y **Ace 2**, ha anunciado el lanzamiento inminente de dos nuevos programas bastante diferentes a sus predecesores inmediatos. Los títulos son 19

Part 1, basado en la Guerra del Vietnam y en el entrenamiento de los soldados americanos, y **Traz**, un arcade en el que nuestro objetivo es ayudar a un robot a escapar de una prisión galáctica, y en él podrán participar dos jugadores.

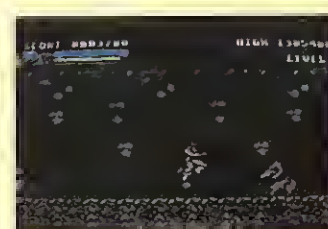


Rastan y la espada de fuego

Si de pronto volviéramos la cabeza hacia el pasado seguramente el panorama no resultaría demasiado alentador. Monstruos prehistóricos y un terrorífico dragón que se dedicara a atomizar a los humanos, serían, sin duda, los protagonistas de la aventura.

Tampoco podría faltar en esta situación, un héroe capaz de acabar con la tiranía del dragón.

Éste es ni más ni menos que el argumento de **Rastan**, el último juego del que imagine ha conseguido los derechos para su conversión de las máquinas recreativas.



Rastan, que en su versión original ha sido creado por Taito, llegará dentro de pocos días simultáneamente para Spectrum, Amstrad y Commodore.

Los Oscar hablan en francés (Pág. 8)

Nigel Mansell's Grand Prix (Pág. 9)

Buggy Boy (Pág. 10)



Los Oscar hablan en francés

Nuestros vecinos los franceses, puntualmente, cada año elaboran una singular fiesta en la que, imitando a los archiconocidos Oscar, se reparten los premios y nominaciones a los títulos del software lúdico que han destacado por algún motivo durante todo el año, a juicio de los críticos.

Este año la compañía francesa Loriciels ha sido quien más éxitos ha cosechado en la reunión del software francés. **Sapiens** recibió el máximo galardón como «el juego más original», además de una nominación especial en la categoría de «el mejor juego de aventuras». Del mismo modo **Bob Winner**, el programa que nos sorprendió hace algún tiempo por la espectacularidad de sus gráficos digitalizados, ha estado nominado como «el

mejor juego de acción».

Loriciels, animada por la buena acogida de sus títulos aprovechó la ocasión para comunicarnos sus próximos lanzamientos y la distribución inmediata de dos



paquetes para Amstrad CPC, que incluirán cuatro programas cada uno.

El primero, que aparece bajo el título de **Selección Oro**, incluye: **Sapiens**, **L'aigle d'or**, **La quinta dimensión** y **M. G. T.** El segundo es el volumen cinco de

la colección **Hits**, e incluye, además de **Space shuttle simulator**, un simulador espacial, una contabilidad familiar llamada **Budget familiar** y un potente diseñador gráfico de esta compañía que lleva el título de **Lorigraph**.

También se presentó **Pharaon**, que aparecerá para Amstrad y PC, que consta de gráficos digitalizados y nos permitirá buscar la fórmula de la antimateria, misterio que los egipcios ocultaban en las pirámides.

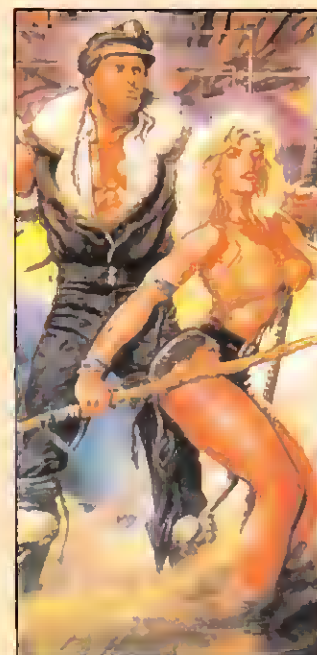


No tengas escrúpulos

No ha pasado mucho tiempo desde que el divertido juego de mesa **Escrúpulos** llegó a nuestros hogares. Ahora, como cabía esperar, se ha realizado su conversión a los ordenadores, siguiendo la línea marcada con otros juegos como **Trivial Pursuit** o **R. I. S. K.** La compañía artífice de este invento es **Sentient Software** y aunque, en principio, aparecerá para Spectrum, progresivamente se irá versionando para otros ordenadores.

La máquina del tiempo

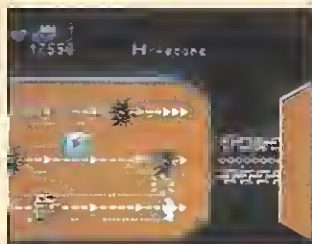
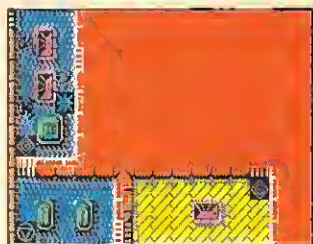
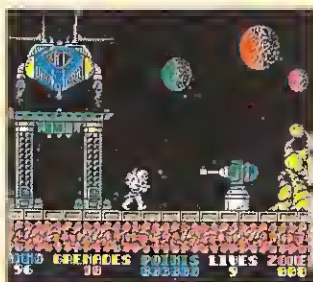
Realizar en plena selva un aterrizaje de emergencia entraña sus riesgos, pero si después de pisar tierra firme contemplamos asombrados qué monstruos prehistóricos nos rodean, la situación alcanza el grado de caos. Éste es precisamente el reto que nos plantea Denton Desing en su último programa **Where time stood still** que llegará próximamente en las versiones de Spectrum, Amstrad, Commodores, Atari y PC.



Los cuatro éxitos de Hewson

Sin duda, a la mayoría de los aficionados al arcade los cuatro títulos que conforman la última recopilación de Hewson no les van a sonar a nuevos. Nada menos que **Zynaps**, **Exolon**, **Ranarama** y **Uridium** son los programas que llegarán

agrupados en una sola cinta bajo el título de **Four smash hits**. El paquete llegará en las versiones de Spectrum, Commodores y Amstrad a un precio más que asequible, aunque desconocemos si será distribuido también en España.



Caballo de hierro

La historia del viejo Oeste ha sido revivida en muchas ocasiones por el cine y ahora parece que los programadores del software de acción han decidido explotar este filón y a programas tan populares como **Gunfright** o **Desperado** se une ahora una nueva conversión de Konami. Su título es **Iron Horse** y por supuesto también está ambientado en el Oeste.

Nuestra misión será proteger una locomotora del ataque de los más peligrosos y buscados bandidos. **Iron Horse** estará disponible en las versiones de Spectrum, Amstrad y Commodore.



Fuera de este mundo

Intentar sobrevivir en un mundo hostil plagado de aliens con ganas de «guerra» es todo un reto por mucho que en nuestro particular libro de récords figuren gloriosas victorias en batallas sin final. La compañía Reaktor ha decidido darnos una oportunidad de demos-

trar nuestra valía en **Out of the world**, un arcade plagado de enemigos que nos obligará a recoger armas y objetos a medida que avanzamos en su extenso mapeado. **Out of the world** estará disponible próximamente para Spectrum, Commodore y Amstrad.



Deportes de invierno

Aunque las carreras de trineos aerodinámicos han formado parte de algunos de los grandes simuladores deportivos de la historia, jamás hasta ahora un solo título se había centrado en esta competición. Nuestro objetivo en él es practicar

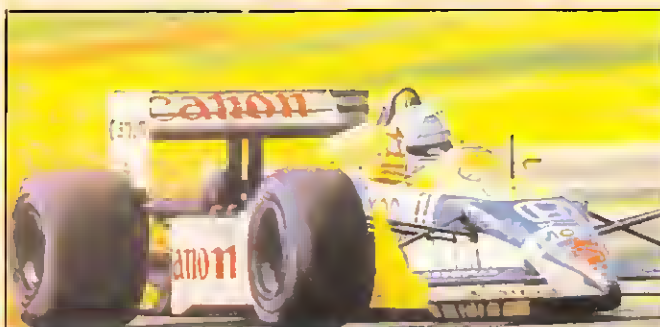
en los diferentes circuitos hasta alcanzar el nivel suficiente para participar en el campeonato del mundo. Digital Integration es la compañía que ha dado vida a **Bobsleigh**, que estará disponible para Spectrum, Amstrad y Commodore.



Grand Prix

Nigel Mansell, el popular piloto británico de Fórmula 1, ha llegado a un acuerdo con Martech para asesorar a sus programadores en el desarrollo de un nuevo simulador deportivo que, además, llevará su nombre. El programa, que reproduce las características del Williams con el que Man-

sell ha corrido en los últimos grandes premios, estará disponible próximamente en las versiones de Spectrum, Commodore y Amstrad. Esperemos que no corramos en esta trepidante carrera la misma suerte que el subcampeón mundial del pasado campeonato.



Son... de película

La compañía Proein, distribuidora entre otros de los productos de Electric Dreams y Activision, ha creado un original paquete que incluye cuatro títulos englobados en la serie películas. Estos son: **Howard the duck**, **Golpe en la pequeña china**, **Aliens** y **Regreso al futuro**. El paquete aparecerá en las versiones de Spectrum, Amstrad y



Commodore al precio de 1.695 pesetas.

La colección de elite

Cada cierto tiempo la compañía Elite ha tomado como norma lanzar paquetes de recopilación de grandes éxitos. En esta ocasión ha ampliado la fórmula y ha unido bajo el título de **Elite Collection** el volumen uno y el volumen dos de su colección **Hit Pak**. El paquete aparece en las versiones de Spectrum, Amstrad y Commodore e incluye títulos tan populares como **Paper Boy**, **Bomb Jack**, **Commando** o **Battle Ships**.



Buggy Boy

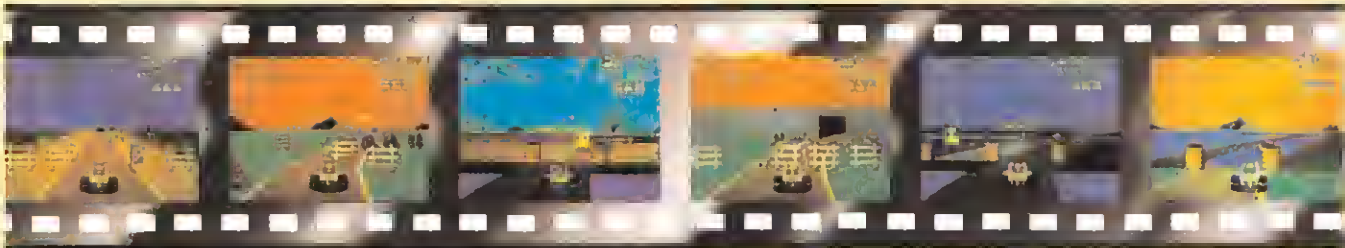
En plena avalancha de conversiones nace el más directo competidor del archipopular **Out run**. Su nombre es **Buggy Boy** y la compañía que ha conseguido

los derechos para su conversión ha sido la no menos popular Elite.

Es bastante probable que la mayoría de vosotros conozca ya la máquina, pero

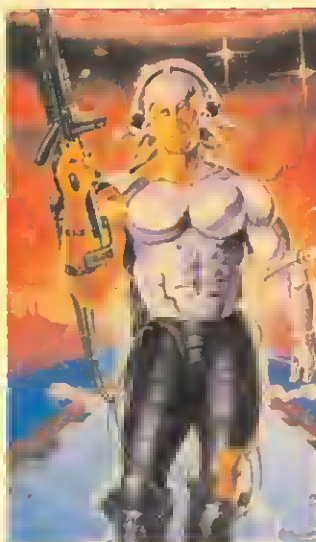
por si todavía queda algún despistadillo, le interesará saber que Buggy Boy es una carrera en la que controlamos a un bólido que deberá esquivar los diver-

sos obstáculos que componen cada fase. Este interesante título llegará en las versiones de Spectrum, Amstrad, Commodore y Atari St.



Melbourne House y las máquinas de 16 bits

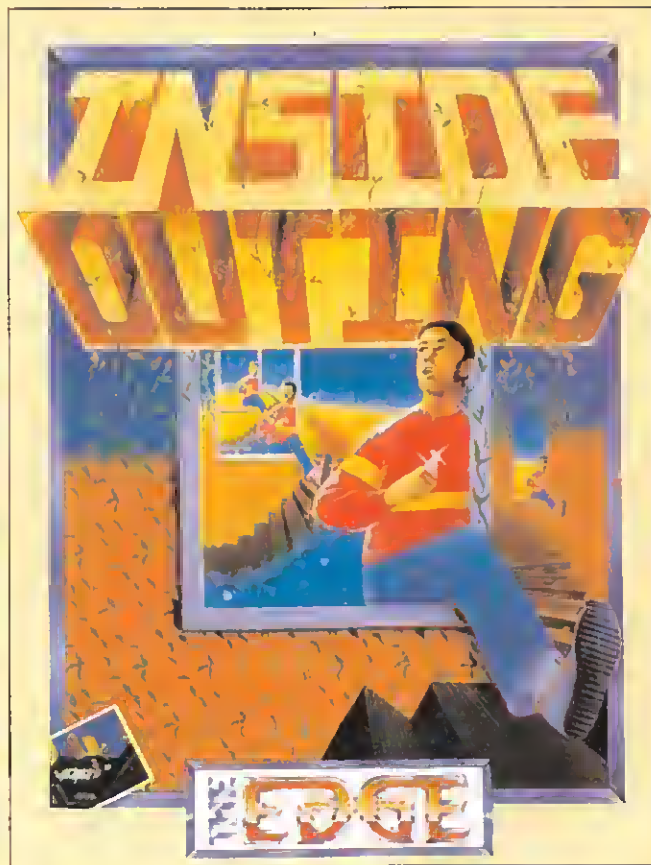
La compañía Melbourne House, como ya os informamos el mes pasado, ha creado un nuevo departamento que se encargará exclusivamente de la distribución de los programas de Amiga y Atari St. Este sello lanzará próximamente **Roadwars**. El argumento del juego nos traslada de siglo enviándonos a años luz de nuestra época en una trepidante carrera que sólo los graduados del joystick podrán superar.



La casa de las gemas

Los muchachos de la compañía inglesa The Edge han abandonado los escenarios galácticos y han recurrido ni más ni menos que a una ambientación actual para dar vida a su último juego. Éste lleva por título **Inside Outing** y en él debemos recorrer todas las

estancias de una casa buscando, en los sitios más insospechados, unas espectaculares piedras preciosas con sorprendentes poderes mágicos. **Inside Outing** llegará próximamente en las versiones de Spectrum, Amstrad, Commodore, Atari y Amiga.



Dark Sceptre

Aunque han pasado ya muchos meses desde que recibimos la noticia de que Mike Singleton preparaba el juego **Dark Sceptre**, misteriosamente el proyecto quedó paralizado por razones que desconocemos. Ahora, por fin, nos ha llegado la confirmación de su inmediata distribución en la versión de Spectrum. **Dark Sceptre** está en la línea de programas como **Tir-na-nog** y **Dun Darach** y aunque sólo sea por la expectación creada en torno a él esperamos que pronto caiga en nuestras manos.

Platoon

No podía faltar en nuestra pequeña pantalla la adaptación de una película tan popular como **Platoon**. **Platoon**, que llegará próximamente en las versiones de Spectrum, Amstrad y Commodore, revive las peripecias de un grupo de soldados norteamericanos en la selva vietnamita en un combate a vida o muerte.



NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX

"NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX" está hecho para colocarte a ti y a tu ordenador en la parrilla de salida del más espectacular y excitante de los juegos. No sólo tendrás a tu alcance toda la emoción y velocidad de este arriesgado deporte, sino que, además, este juego es el primer simulador de carreras que refleja algunos de los más importantes avances tecnológicos en el diseño de vehículos deportivos.

El programa es una fiel reproducción de todo lo que sucede en una auténtica carrera a un auténtico piloto. Cuentarrevoluciones, cambio de marchas de seis velocidades, turbo, desgaste de ruedas, depósito de gasolina y hasta espejos retrovisores son algunas de las cosas que tendrás que controlar... ¡Como un piloto de verdad!

Las luces rojas están encendidas... ¡Mete la primera! Los motores rugen... ¡Aprieta tus manos al volante! La multitud grita cuando las luces se ponen verdes. ¡Arranca! Delante de ti están las 31 semanas del Campeonato más espectacular y emocionante del mundo.



(Consultores Técnicos-
Nigel Mansell, Peter Windsor,
Williams Grand Prix Engineering, Ltd.)

Nigel Mansell celebrando
la victoria.



Tu equipo está en
continuo contacto
contigo durante toda
la carrera.

La selección
correcta de la marcha
es vital.

Usa el Turbo
para potencia extra.
Pero vigila la gasolina.

Este panel te da
la información necesario
del desarrollo
de tu carrera.

Espejos
retrovisores.



ERBE
Software

Produced by
martech

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA

ERBE SOFTWARE
C/ NUÑEZ MORCADO, 11
28038 MADRID
TELEF. (91) 314 18 04

DELEGACION CATALUÑA
C/ VILADOMAT, 114
08016 BARCELONA
TELEF. (93) 253 58 50

DISTRIBUIDOR EN CANARIAS
KONIG REDONDOS
AVDA. MESA Y LOPEZ, 17, 1. A
35007 LAS PALMAS
TELEF. (928) 23 26 22

DISTRIBUIDOR EN BALEARES
EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/ LA RAMBLA, 3
07003 PALMA DE MALLORCA
TELEF. 971 71 00

DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS
MUSICAL NORTE
C/ SAAVEDRA, 22 BAJO
32208 GIJON
TELEF. (985) 16 11

Heinar



uestro objetivo es atravesar cinco niveles eligiendo nosotros mismos nuestros recorridos poro intentar llegar hosto uno de los cinco posibles metos existentes. Codo circuito está compuesto por uno serie de curvos, rectos, combios de rosonte y diferentes obstáculos que deberemos atravesar antes de que se nos ocoabe el tiempo que tenemos asignado poro ese recorrido, pues de lo contrario, tendremos que empezar desde el principio nuestro correro.

En los 10 primeros circuitos encontraremos un poco antes de llegar al final una bifurcación que nos permitirá elegir uno de los dos caminos posibles. Uno vez elegido el camino derecho o izquierdo, y tras dejar otros dos curvos, llegaremos al final de lo fose y oporecerá un mensaje que nos indicará que pongamos el cassette en morcho poro corgor el circuito correspondiente.

Si el siguiente bloque que se encuentre en lo cinto es el correcto, un mensaje (LOADING) nos indicará que lo corgo se está efectuando (los roys hon de ser de color azul). Si por el contrario, el bloque encontrado no es el correcto, otro mensaje nos informará de qué circuito hemos encontrado y cuál es el que debemos buscar (los circuitos se encuentran ordenados de menor o mayor desde el 1 al 15 en lo cinto 2).

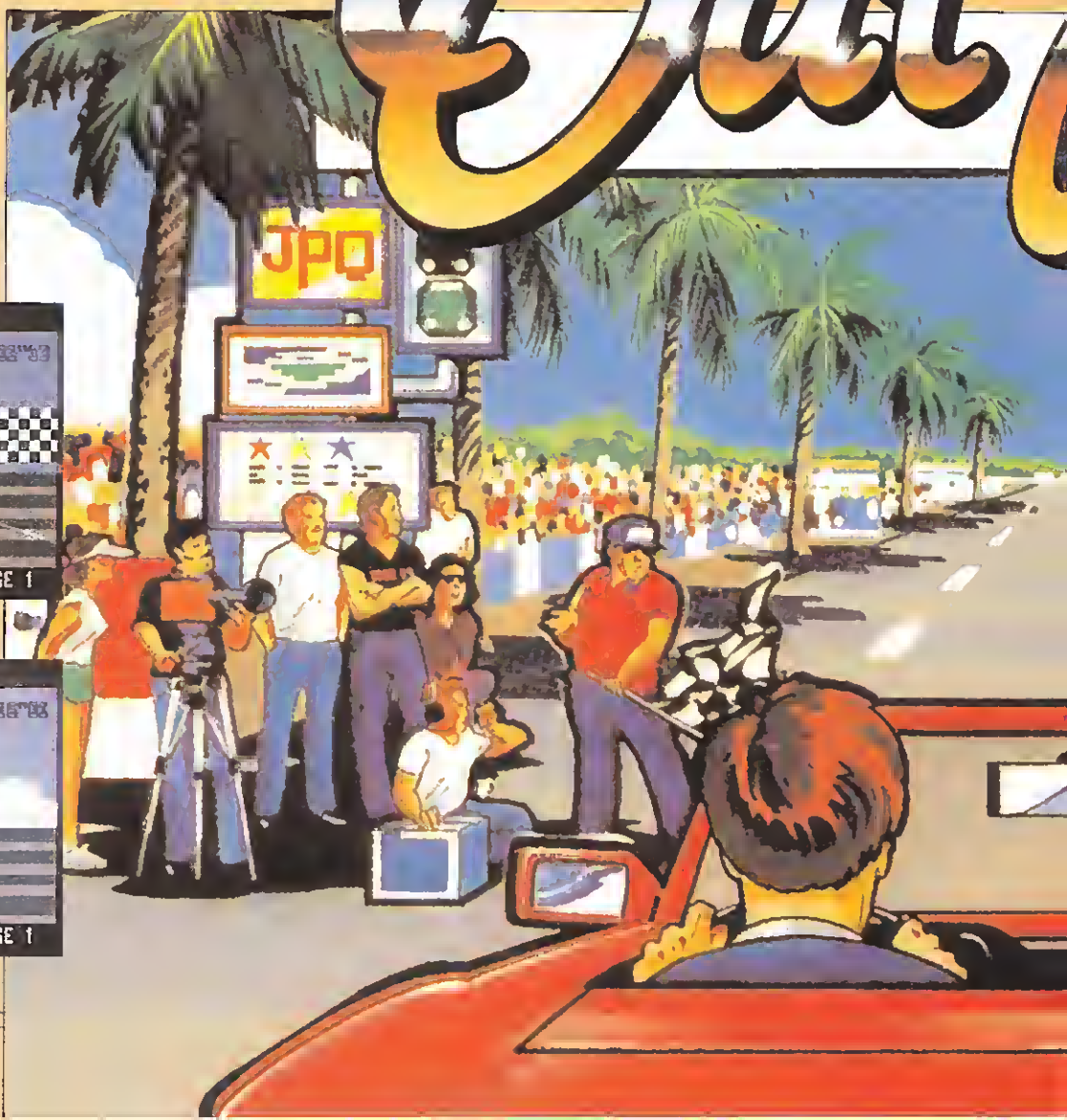
Los últimos cinco circuitos (11, 12, 13, 14 y 15) conducen respectivamente a codo uno de los cinco metos posibles: A, B, C, D y E. En és-

SPECTRUM, COMMODORE, AMSTRAD U. S. GOLD

¡Bienvenido a la mayor carrera del siglo!: Out Run. Colócate a los mandos de tu Ferrari Testarossa y convierte tus sueños en realidad: bellas mujeres, suaves brisas, paraísos perdidos... y velocidad ilimitada. Pero recuerda que ésta es una competición sin reglas y sólo los más duros llegan hasta el final. ¿Serás tú uno de ellos?

J. E. BARBERO

Out



MegaJuego

tas, al llegar al final del recorrido aparecerá un mensaje de felicitación y a continuación el coche se dirigirá automáticamente hacia el final del juego.

Las marchas

Disponemos de dos marchas, una lenta y otra más rápida. Empezaremos con la marcha lenta y deberemos acelerar hasta aproximadamente 140 km/h para

poder cambiar a la rápida, pulsando la tecla de fuego o el disparo del joystick según juguemos con uno o con otro. Con esto morcho podremos alcanzar una velocidad máxima de unos 295 km/h. Para pasar de la morcho rápida a lo lento volveremos a pulsar fuego.

Los obstáculos

Dos son los dificultades que deberemos esquivar si no queremos ocohor haciendo un trompo:

Vehículos. Circulan en el mismo sentido que nosotros, pero bostonte más despacio, por lo que tendremos que ir adelantándolos cuidando de no chocar con ellos.

Obstáculos fijos. A los lados de la carretera (e incluso dentro, en algunos circuitos) existen árboles, casas, palmeras, rocas y otros objetos con los que podemos chocar.

Si el contacto con el obstáculo ha sido leve perdere-
mos durante algunos instantes el control sobre el vehículo, disminuyendo nuestra velocidad, pero podremos seguir en carrero. Esto no

podremos hacerlo si chocamos de lleno contra algún obstáculo ya que perdere-
mos totalmente el control del coche y tras el trompo consiguiente, nuestro deportivo se quedará totalmente porado con lo que perderemos gran cantidad de tiempo y buen porte de nuestras posibilidades de pasar de fase.

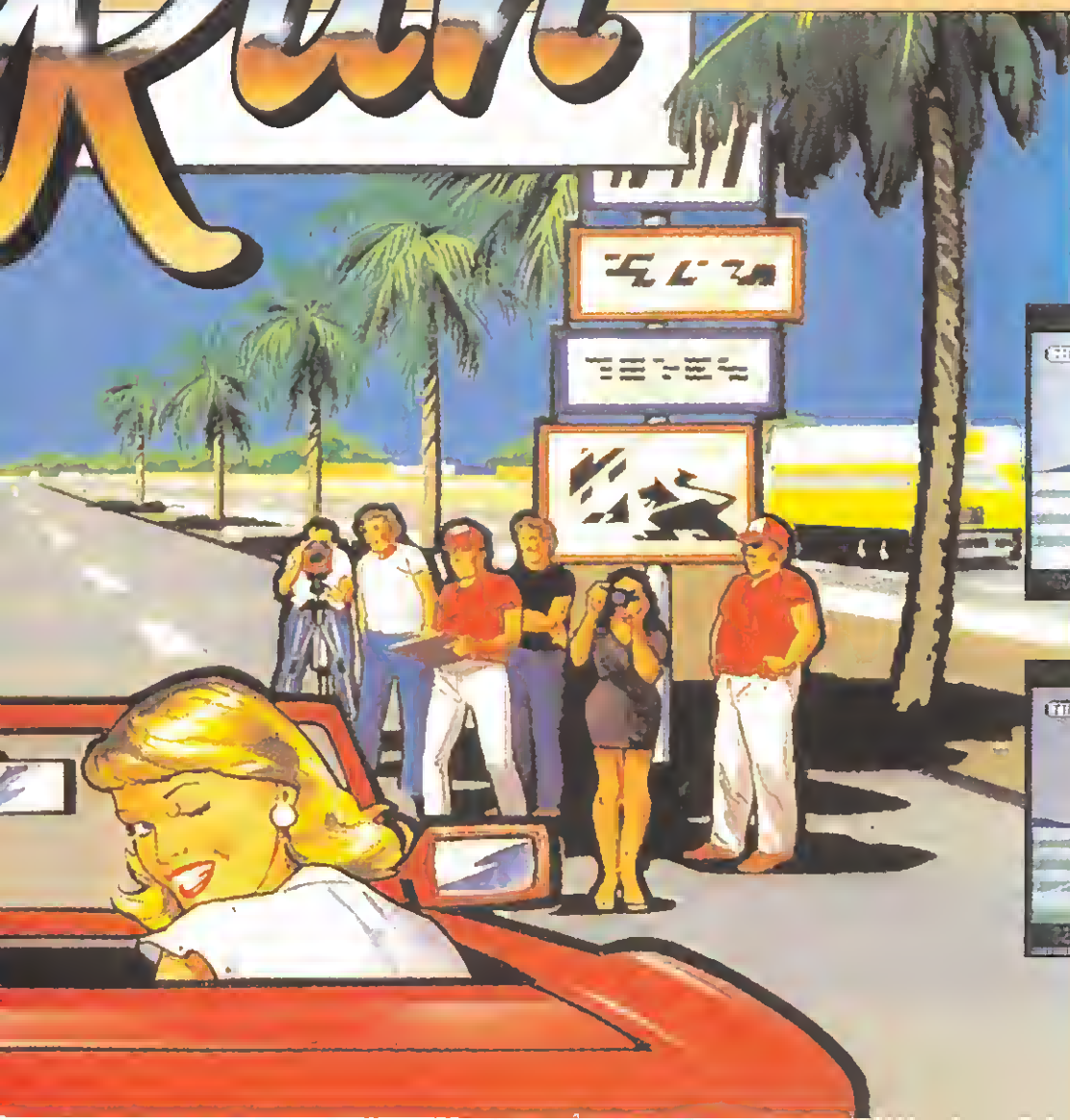
Conducción

Vamos a dar algunos consejos para que completemos más fácilmente los circuitos de que consto el programa.

— Cuando nos encontremos en una recta, oceleraremos al máximo y nos colocaremos, siempre que nos sea posible, lo más centrado que podamos en lo pista. De esta manera nos encontraremos siempre en la mejor disposición para esquivar los vehículos que nos encontremos, así como la siguiente curva.

— Al llegar a una curva,

Run



debemos frenar o bien reducir la marcha poro, uno vez dentro de lo curva, volver o acelerar.

— Debemos observar bien hacia qué lado de la pista se dirigen los coches y camiones antes de decidimos a adelantarlos.

— En las curvas hocio la izquierdo, nas ceñiremos la más posible al lado izquierdo y la controrio en las curvas hocio el lado derecho. Así, aunque nuestro velocidad sea elevada, reduciremos las pasibilidades de sollinas de la carretero.

Los pokes de Spectrum

Dos son los ventajas de las que podremos disfrutar si nos decidimos o tecleor el cargadar que se nas afrece.

— Por supuesto, uno opción de tiempo infinito can la que podremos completar los recarridas sin más preocupación que pisar el oceleador.

— La atro opción nos permite elegir el circuito en que queremos comenozar y requiere algunos explicociones más detallodas. Si elegimos un circuito superior al 1, todos los que queden por debajo del elegido yo no los podremos cargar, puesto que el progroma le osignará el nivel inicial y tonto si nos quedamas sin tiempo coma si completamos el juego, valveremos o empezar en el circuito cargado en primer lugar.

El marcar del número de STAGE coincidirá con el número del circuito que hayamos elegido, pero no debemos preocuparnos, podremos completar el juego normolmente (aunque recorreremos menos circuitos).

Si elegimos una de los últimas cinco circuitos podremos ver el final campletonda sála ese recorrido, pero luego valveremos a empezar otra vez en él, y no po-

dremos cargar ningún atro circuito.

Es conveniente que al utilizar la cinta donde están los circuitos onotemos el contorno de nuestro cassette para poder localizar mós fácilmente los circuitos.

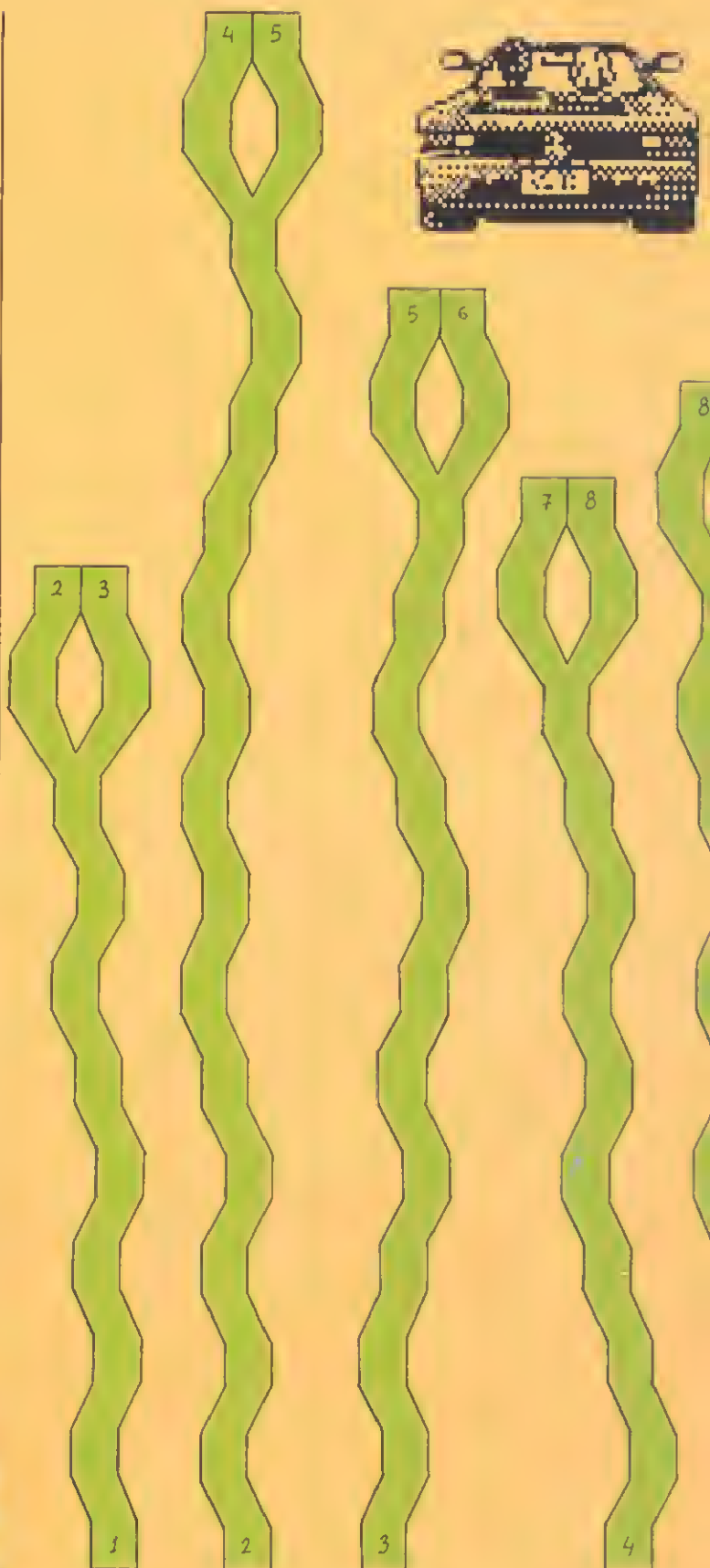
Out Run llega a nuestras ardenadores avalado por el éxita de su predecesar en las máquinas de lo colle. Quien más quien menos todos hemos sucumbido a la tentación de sentir en nuestra propia piel el vértigo de la velocidad en la mejar simulación de carreras de coches que ha pasado par nuestras manos.

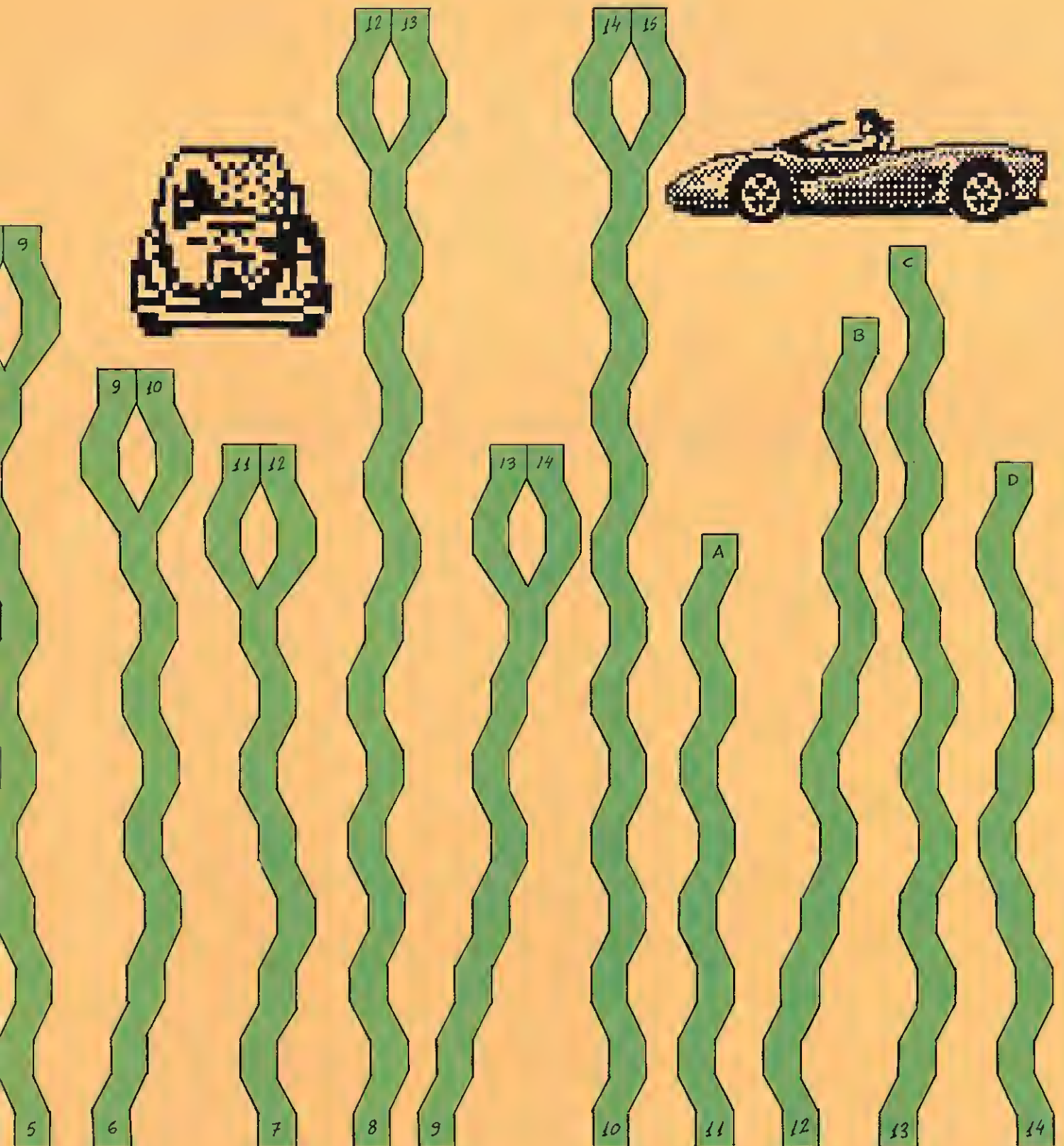
Decir que Out Run en las diferentes versiones para las que ha sido adaptada alcanzo la categoría del original de Sega seria sin duda hablar por hablar, puesto que los diferencias entre las máquinas son abismales, pera sin embargo, si olvidáramos la máquina de lo colle y lo comparación se estableciera con atras programas de la misma temática, Out Run acuparia un lugar destocodo por méritos propios.

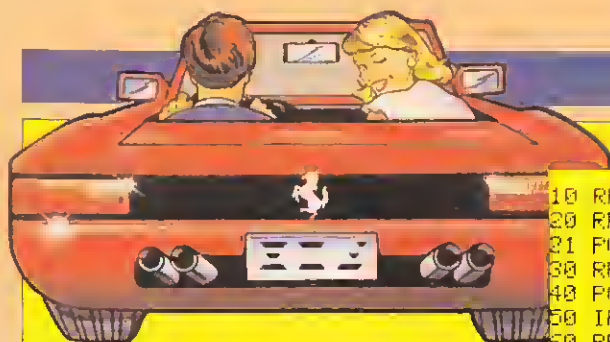
Una resolución gráfica aceptable en todos los versiones, aunque Commadore salga gananda en este ospecto, una banda sonora idéntica al original recopilado en uno cinta independiente paro que podamos ombientarnos a nuestra antojo, un movimiento adecuada y cinco etapas distintas para que demostremos nuestro dominio del volante son cuolidodes imprescindibles en cualquier buen simuladar, pera que odemós en Out Run se unen a la papuloridad de un título y a la agradable sensación de pader disfrutor en caso de lo que en la calle supane un cansiderable desembolso económica o medido que vamos haciéndonas con el control de nuestro Ferrari.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:										
Gráficos:										
Originalidad:										

9







COMMODORE

TIEMPO INFINITO:
POKE \$878C,\$4D
SYS \$8103

```
10 REM **** CARGADOR OUT RUN ****
20 REM * POR JAVIER SANCHEZ FRANCESCH *
21 POKES3280,1:POKES3281,1:PRINTCHR$(147);CHR$(151)
30 READ A:IF A=-1 THEN 50
40 POKES336+T,A:T=T+1:S=S+A:GOTO 30
50 IF SC>3456 THEN PRINT"ERROR EN DATAS!":END
60 PRINT "INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y PULSA SPC"
70 WAIT 197,60:POKE816,80:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
80 DATA 32,165,244,169,97,141,164,8,96,169,102,141,248,2
90 DATA 169,1,141,249,2,76,0,1,169,173,141,140,135,75
100 DATA 202,3,-1
```

SPECTRUM

LISTADO 1

```
1 REM *****
2 REM ** UNIVERSAL **
3 REM **
4 REM **
5 REM *****

10 BDADER 0: PAPER 0: INK 7: C
L5
20 CLEAR 24999: POKE 23658,8
25 LDAD "CODE 64400,1135
30 INPUT "QUIERES TIEMPO INF
INITO? (S/N)
A$="S" THEN GO TO 50
40 POKE 65272,0: PDKE 65275,0:
POKE 65276,0
50 INPUT "EN QUE CIRCUITO QUIE
RES EMPEZAR? (1-15) ";N: POKE 6
5280,N
9000 PRINT " PON LA CINTA D
RIGINAL Y PULSA UNA
TECLA"
9100 PAUSE 0
9200 RANDHIZE USR 65193
```

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 1.135

POKES OUT RUN

TIEMPO INFINITO:

POKE 41429,0

POKE 41430,0

POKE 41431,0

NUMERO DE CIRCUITO

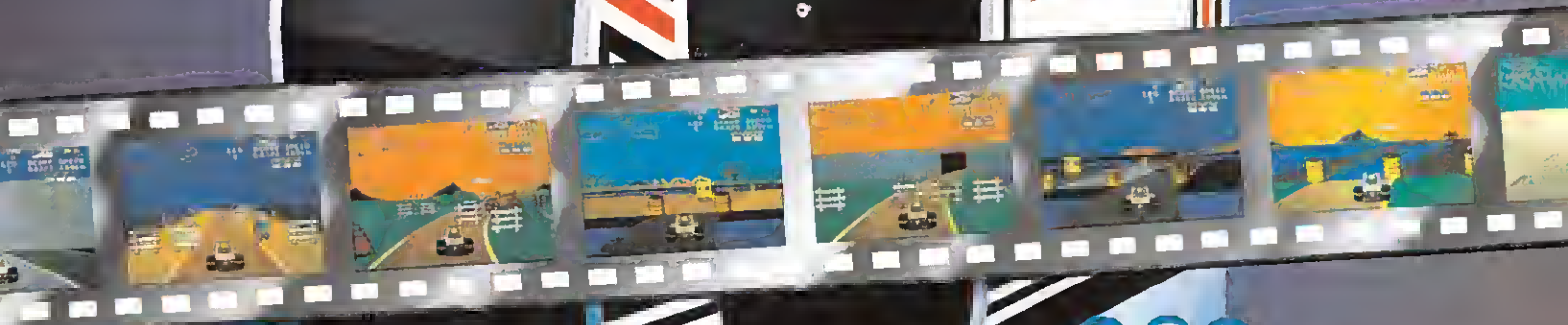
POKE 31467,N

LISTADO 2

Línea	Datos	Control	Línea	Datos	Control
1	00001C20202020000000	156	57	020683CD06FED03E7FBD	1238
2	36403604780000103610	368	58	2803328FFED0502F0556	1178
3	10100CFD210000FD3675	754	59	0369010500FD094D2E02	501
4	00FD2318F8D9003AFFB2	1228	60	3E0306B3CD06FED07BB2	1224
5	FE00010C281F21D8F022	869	61	06C32E013E06C271FD11	693
6	76FD2100001100583E41	764	62	9EFED538DFD110E003E	1219
7	600910FE08D9C38AF00	1143	63	02C371FD03E06188B3E0C	916
8	18F6D9063D281E08EDA0	1031	64	02B7FC00003E0ECC087FC	1356
9	EDA0EDA0EDA0EDA0EDA0	1985	65	D03ED886CB1506830204	1356
10	EDA0EDA0EDA0EDA0EDA0	1985	66	FEC9CDD2FC21009006FF	1560
11	EDA000D9C38AF0C3E0108	1318	67	C5CD37FE7323C110F73A	1375
12	2119FC2276F0AF32C8FC	1395	68	6D00FE28C8CD53FEC91E	1376
13	E00832C0FC0608060806	611	69	004B06FF3E7FDBFEE640	1292
14	0810FED9C38AF0C908FE	1607	70	A928091C792FE6404F10	803
15	CA385D0D280E0806047E	562	71	FFC90000C348FE210000	937
16	12231410FA0006011639	427	72	1132900632C51A06004F	575
17	30FECA383A0E0321B0FC	1109	73	0913C110F6E521000011	762
18	118F400608281B2B1D1D	454	74	CD900632C51A06004F09	722
19	00000605FECB2810281D	596	75	13C110F6C17CFE0D3000	1119
20	000603FECC2807281D1D	6374	76	A7ED42D8013200A7ED42	1207
21	0000060110FE5E26FF08	688	77	063E01328FFEC900E9EA	1394
22	D9C38AF0C060D0010FED9	1364	78	DE2B6E006E08E002E2	2090
23	C38AF0C060B18F57710FE	1308	79	ECEDD1AFD3F000000000	1917
24	162E0000162A3D20E73E	522	80	CD7F78F331FFFF210040	1522
25	CE0821B0FC11F8787B86	1317	81	01100036002310FB0020	429
26	8A060720E436C82B7B86	1013	82	F8DD210000110B01CD1C	764
27	8A060420D636C82B7B86	1001	83	FEAF32FF82DD21004011	1199
28	8A20D735A82B7B86770E	1088	84	FF17218FFD2280FDCDD2	1550
29	01D9C38AF0C8690C060CD	1664	85	FC3A8FFEB7C4A7FBFD21	1790
30	85FCD03E163D20FDA704	1242	86	3A8C21582709AFD0FEED	1404
31	C83E7FDBFE1FA9E62028	1364	87	4F3E3FED4731FF61FB8F	1339
32	F4792F4FE602F608D3FE	1442	88	32D5A132D6A132D7A13E	1037
33	37C9F33E0232CBFCF608	1322	89	0132EB7AC34B79000000	799
34	D3FE219FEE508FE1FE	1874	90	00000000000000000000	0
35	204FD51E20069CC0B1FC	1162	91	00000000000000000000	0
36	30F73EC28830F21D20F1	1327	92	00000000000000000000	0
37	06C9CDB5FC30E878FED4	1711	93	FF021000627F19100078	790
38	30F4CD85FC30DE1E0721	1270	94	7F19100078F0101000FD	925
39	90FE4623CD81FC30D27E	1521	95	03001000003F00100095	247
40	238638CD1D20F13E0132	887	96	7F19100078F01210B5C0	929
41	0BF069AFD12E043E0818	989	97	4A071000000000000000	97
42	023E09CDB77CD0000003E	983	98	00000000000000000000	0
43	0EC8D7FCD03E133EC3B8	1384	99	00000000000000000000	0
44	C81506AFD228FD3E3ABD	1220	100	00000000000000000000	0
45	C2A7F82666260006C32E	1069	101	00000000000000000000	0
46	01FD2126FF3E0418163E	754	102	CEDE6C6C7C0018381818	1100
47	EEADCC611DD7700DD2318	1249	103	18187FE003C66063C666	600
48	06C32E01003E0218023E	400	104	7E003C66061C06663C00	490
49	09406000000000000000	1762	105	1C3C66CCCFE0C1E007E62	920
50	133ED786C81506C3026F	1226	106	607C06663C0003C66607E	772
51	FD7C0D677A8320CFC39E	1546	107	66663C0007E66666C1818	556
52	FE3EEFADCC611DD7700DD	1503	108	18003C66663C00000000	532
53	23182E023E040683CD06	572	109	3C66663C06663C000000	494
54	FED0FD7E048728566901	1260	110	00000000000000000000	0
55	FD7FED79FD4E00FD4601	1393	111	00000000000000000000	0
56	DD210000DD094D5E012E	670	112	00000000000000000000	0
			113	008BFCB4FCEEFC08019F	1532

Para teclear el Listado 2, es necesario utilizar el Cargador Universal de Código Máquina, que figura en esta misma revista.

BUGGY BOY[®]



TATSUMI

elite

CAPITÁN AMÉRICA

Go

Spectrum, Amstrad, Commodore

La compañía Go, de reciente aparición en el mundo del software, nos plantea en este nuevo programa el ambicioso proyecto de guiar al capitán América en la siempre dificultosa tarea de salvar a su país (Estados Unidos) del malvado de turno. En esta ocasión el pérfido malhechor es el doctor Megalomann, quien ha construido un potente misil que contiene la semilla de la destrucción, un virus capaz de acabar con la humanidad.

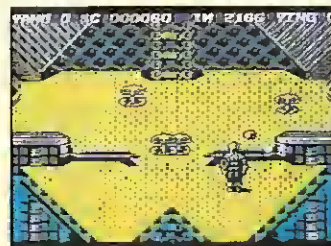
Tras este argumento encontramos un arcade en toda regla, en el que nuestro único objetivo será eliminar a los miles de enemigos que sólo persiguen nuestra aniquilación.

Para que de antemano no nos enfrentemos a una batalla perdida contaremos con la ayuda de granadas y de nuestro escudo protector de gran efectividad. Para colmo de males, además de a nuestros



insistentes enemigos nos enfrentaremos a la contaminación atmosférica de algunas zonas del cuartel enemigo, lo que nos obligará a conseguir suministros de vacuna regularmente.

Gráficamente el programa



está muy conseguido. Si a esto añadimos que tanto el movimiento como los escenarios denotan un gran cuidado en la elaboración y un sonido opcional bastante grato para el jugador, el resultado no puede ser otro que un programa recomendable hasta para los más exigentes, al que no le falta ni siquiera el toque humorístico que el programador ha incluido en los mensajes de pantalla. Un gran título que de seguro gustará a una mayoría de usuarios.

Javier Sánchez

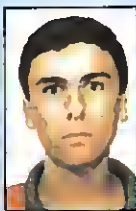
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										
										7

los Criticónes

Pedro Pérez
Redactor de
Micromanía



Javier Sánchez
Colaborador de
Micromanía



José Emilio Barbero
Colaborador de
Micromanía en la
sección de Patas
Arriba



Cristina Fernández
Redactora de
Micromanía



Pablo Ariza
Programador de
juegos



Pedro José Rodríguez
Colaborador de
Micromanía



720°

U.S. Gold

Spectrum, Amstrad, Commodore

U.S. Gold y Atari Games han aunado sus esfuerzos para realizar la conversión de una popular máquina de videojuegos basada en el conocido deporte del monopatín o skateboard. El resultado ha sido un juego que respeta las características del programa original: buenos gráficos, excelente movimiento y elevada adicción dentro de un programa que derrocha originalidad e imaginación.

Una vez seleccionados los controles y el grado de dificultad (aprendizaje avanzado) aparecemos en Skate City, un pequeño paraíso para los amantes del monopatín, con



tiendas donde adquirir elementos para tu equipo y parques donde practicar algunas de las más difíciles y espectaculares variedades de este deporte. Estos parques son Downhill, Jump, Ramp y Slalom.

En Downhill debemos descender a lo largo de unas inclinadas rampas; en Jump, estas mismas rampas se encuentran a diferentes niveles y debemos saltar de unas a otras; en Ramp nos tocará



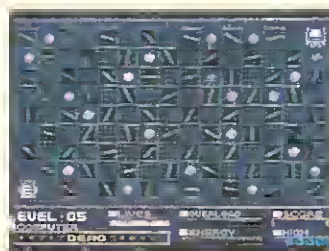
DEFLEKTOR

Gremlin Graphics

Spectrum, Amstrad, Commodore

«Deflektor» es la última novedad presentada por Gremlin y ha sido realizada por Costa Panali, lo cual en principio no os dirá mucho, pero si recordáis otros títulos realizados por él como «Highway encounter», «Cyclone» o «Revolution», sin duda os resultará un nombre muy familiar.

Todos estos programas fueron editados por Vortex y, aunque sus argumentos fueron muy distintos, todos mantuvieron constantes una serie de características que les hicieron ganarse el respeto de todos los aficionados:



gráficos tridimensionales de excelente calidad, buen sonido y una cuidadísima presentación.

Pues bien, este «Deflektor» es un digno sucesor de la saga y mantiene afortunadamente todas las características citadas, añadiendo además otra: la originalidad.

El programa está basado en una idea sencilla. Disponemos de un emisor de rayo láser cuyo haz debemos dirigir hasta un receptor que se encuentra en otro punto de la pantalla. Para conseguirlo disponemos de una serie de espejos que debemos mover para dirigir el rayo hacia donde nos interese. Previamente debemos eliminar una serie de células (puntos de color rosa) para activar el receptor,

lo que conseguiremos tocándolas con el rayo.

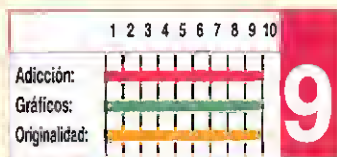
También existen otros elementos en la pantalla que tienen diferentes efectos sobre el rayo y de los que no tenemos control como refractantes, polarizadores o espejos giratorios. A partir del primer nivel aparecen además una serie de monstruitos cuyo principal entretenimiento es mover los espejos deshaciendo así todo nuestro trabajo. Pueden ser eliminados, pero vuelven a aparecer al poco tiempo.

Disponemos de tres vidas, una de las cuales podemos perder si el indicador de sobrecarga (Overload) llega al máximo. Esto puede suceder cuando el rayo vuelve sobre sí mismo, si su longitud es excesiva o si choca con una mina.

El programa consta de 60 niveles y, aunque su manejo es muy sencillo, las dificultades para pasar de nivel son elevadísimas, por lo que la adicción alcanza cotas muy altas.

«Deflektor» es un excelente programa en el que hay que destacar, además de lo ya contado, una buena melodía de presentación y un original sistema de carga que nos va mostrando las instrucciones del programa a medida que se carga el juego.

José Emilio Barbero



hacer una demostración de nuestras habilidades con el monopatín haciendo acrobacias dentro de un tubo; y en Slalom nos enfrentaremos a una prueba similar a la de las competiciones de esquí, sólo que a bordo de nuestro monopatín. Cada vez que entremos en un parque perdemos una de las entradas que llevamos, aunque podremos obtener más si conseguimos 5.000, 15.000 y cada 10.000 puntos a partir de esa cifra.

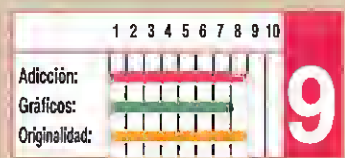
Si nuestra actuación dentro de los parques es buena obtendremos una buena puntuación y algún dinero, además de tener opción a ganar alguna medalla.

Una vez fuera de los parques, nuestros objetivos serán varios. Buscar tiendas donde adquirir más material, recoger los billetes esparcidos por las calles y recorrer las calles en busca de cualquier cosa que aumente nuestra puntuación. Todo ello teniendo cuidado de esquivar al resto de los patinadores, así como a los motoristas que circulan por las calles. Además, debemos ir lo más rápido posible, ya que hay un tiempo límite para entrar en los parques, y si se acaba aparecerá un batallón de abejas que nos quitarán una vida si nos atrapan.

Con el dinero que obtengas podrás adquirir nuevos elementos para tu equipo, como cascos, zapatillas, monopatines y protectores.

Los escenarios han sido correctamente diseñados en tres dimensiones y todos los detalles del juego han sido muy cuidados. Tan sólo el sonido es algo flojo, aunque para compensarlo se incluye una cassette con la música original de la máquina que podréis escuchar a la vez que jugáis. Sin duda, un detalle curioso para un buen simulador deportivo que incorpora a la vez elementos de arcade.

José Emilio Barbero



JACKAL

Konami

Spectrum, Amstrad, Commodore

Desde que el ya mítico Commando llegó a nuestros ordenadores, muchos otros títulos han seguido su pauta llevando a la pantalla batallas sin final en las que lo único que prima es la puntería. Konami, en éste, uno de sus últimos títulos, ha optado por perpetuar la estirpe de los arcades, y Jackal pasará a la historia del software como uno de los mejores discípulos de Commando.

El argumento, como fácilmente podéis adivinar, nos remite a un campo de batalla en el que, por supuesto, hay un cuartel enemigo. En él nuestros infelices compatriotas son los prisioneros de honor.

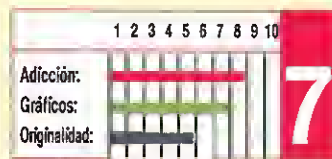
Nuestra misión es liberar a los soldados que se encuentran diseminados por el cuartel, destruyendo las chozas que hacen el papel de cárceles y de paso probando la efectividad de nuestro armamento en las filas enemigas. En esta ocasión contamos con la ayuda de nuestro jeep, de una ametralladora y de las



armas que podamos robarle al enemigo.

Jackal no es un programa original, tampoco sus gráficos son excepcionales, pero, sin embargo, en su conjunto es un título interesante, en el que prima la adicción y en el que tendremos el entretenimiento asegurado durante horas.

Cristina M. Fernández



MASTERS DEL UNIVERSO

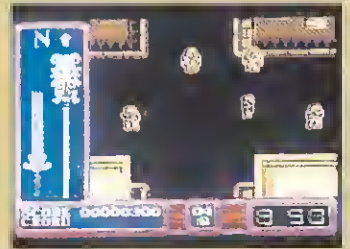
Gremlin Graphics

Spectrum, Amstrad, Commodore

La llave cósmica que permite viajar a través del tiempo y otorga el título de master del universo a quien la posea ha desaparecido, cayendo en las manos de un universitario norteamericano quien, ignorante de sus poderes secretos, la utiliza como instrumento musical sin saber que de esa manera la música atrae al diabólico Skeletor. Si la llave cayera en sus manos nada podría salvar a Eternia del caos y la destrucción.

Tras escapar del castillo de Greyskulle He man llega a la América actual dispuesto a recuperar tan valioso tesoro. Para ello tendrá que buscar y recoger los ocho acordes que componen la llave cósmica y derrotar, finalmente, a Skeletor arrojándolo al abismo para así ganar para siempre el título de master del universo.

Inspirado en la película del mismo título, recientemente estrenada en España, su homónimo en el ordenador ca-



rece de la brillantez necesaria para ser considerado un gran programa, si bien cuenta con algunos detalles e innovaciones de buen gusto que lo hacen agradable de jugar.

El punto más destacado, sin duda, es la inclusión de varias misiones intermedias (derrotar a los dos lugartenientes de Skeletor, abatir malvados en la tienda de suministros en una especie de tiro al blanco, volar sobre los tejados en un disco flotante) que rompen la rutina del continuo vagar por las calles en busca de los acordes perdidos. El tiempo, que se consu-

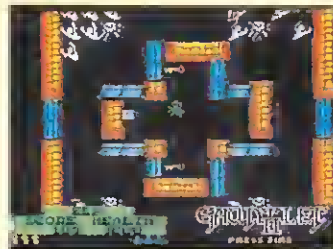
GAUNTLET II

U.S. Gold

Spectrum, Amstrad, Commodore

Al año escaso de la aparición del superconocido «Gauntlet» debemos observar y reconocer que pocos programas como éste han conseguido hacer lo que se dice verdadera escuela.

Inspirados en el furor que causó el juego original, muchos nuevos programas de diferentes sellos han surgido amparados bajo la estela del primero, intentando imitar con mayor o menor fortuna las características que han hecho de «Gauntlet» uno de los mayores clásicos de la



programación: mazmorras, vista aérea de los personajes, llaves y pociones, hechizos diseminados y la posibilidad de contar con un máximo de cuatro jugadores simultáneos controlando a personajes diferentes.

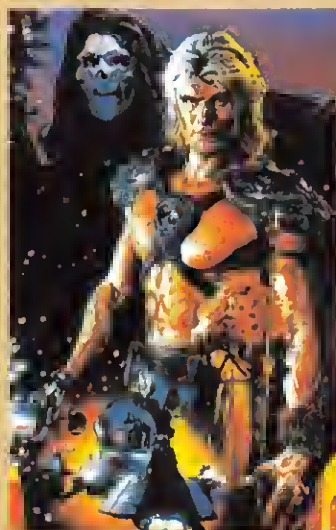
Casi podríamos decir que



«Gauntlet II» es prácticamente un alumno más del gran maestro, si bien un alumno aventajado, pues no en vano es descendiente directo del venerado patriarca. Se ha intentado combinar lo conocido con lo nuevo para ofrecer un programa prácticamente igual al anterior pero con mejoras como para brillar con identidad propia. En los más de 100 nuevos niveles de los

que consta «Gauntlet II» conocerás nuevas trampas y enemigos que supondrán un nuevo reto para los más hábiles de la casa: charcos de ácido, paredes móviles, salidas que aparecen y desaparecen y nuevos y más mortíferos enemigos, además de otras ayudas como poder atravesar las paredes, invisibilidad momentánea o superdisparos.

De acuerdo con la idea de hacer un programa familiar al jugador, los gráficos, punto negro del juego original, se han respetado fielmente junto con los de los enemigos y objetos, y es precisamente la simplicidad de los mismos lo que resta bastantes puntos a la valoración global de un programa que, junto al placer

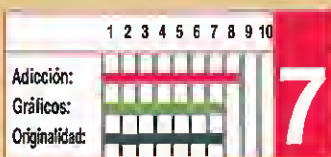


Cuesta bastante acostumbrarse al sistema de movimiento utilizado con el que el personaje se mueve siempre hacia arriba, siendo el norte geográfico el que varía su orientación tal como indica una brújula en la parte superior izquierda de la pantalla. Los gráficos dejan bastante que desear, así como la pobre animación de los personajes, pero en una valoración general «Masters del universo» se convierte en un programa agradable de jugar, apto para todos los públicos.

Pedro José Rodríguez



me inexorablemente, es de vital importancia, pues todos los mensajes de los amigos de He man se producen a horas marcadas y fijas, convirtiendo su búsqueda en una frenética carrera contrareloj.



NEMESIS 2

Konami

MSX, Spectrum, Amstrad, Commodore

Cuando Nemesis llegó a nuestros ordenadores, sus innovaciones revolucionaron el mundo de los arcades masacra-marcianos. Ahora, con un año más o menos de diferencia, llega su segunda parte.

Nemesis 2 es ni más ni menos que eso, una segunda parte. Las diferencias entre ambos programas son mínimas, exceptuando las mejoras en el sonido y quizá una mayor riqueza gráfica a medida que avanzamos en el juego.

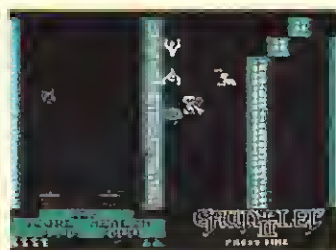
Nuestro objetivo es atravesar siete etapas con diferentes escenarios y enemigos. Al igual que en la primera parte, disponemos de tres naves para completar la misión y la posibilidad de conseguir una nueva nave cuando alcanzamos los 100.000 puntos. Nuestra nave está equipada al comenzar el juego con un simple disparo; a medida que eliminamos enemigos, éstos liberan unos bloques coloreados que nos permiten aumen-



tar nuestro armamento, así conseguimos desde mayor velocidad a misiles y dobles láseres, además de naves complementarias y barreras protectoras. Por si esto fuera poco, también podremos adquirir, destruyendo algunos obstáculos, otras ventajillas y armas especiales que utilizaremos progresivamente.

Un programa en la línea de su predecesor, que aunque puede resultar algo monótono, satisfará a los más fieles seguidores de Nemesis o a quienes todavía no conozcan un buen arcade de acción.

Cristina M. Fernández



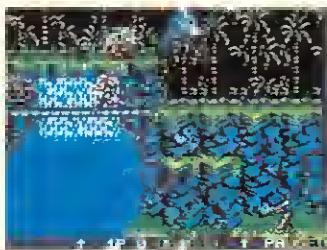
GRYZOR

Ocean

Spectrum, Amstrad, Commodore

La Tierra ha sido invadida por los Burs del planeta Suna, estableciendo una plataforma destinada a congelar nuestro mundo antes de su total ocupación.

Nuestra misión consiste en destruir la fortaleza enemiga introduciéndonos en la selva hasta llegar a sus murallas. Una vez allí abrir una entrada y penetrar dentro de su complejo vital enfrentándonos a sus defensas en oscuros laberintos o subiendo por arriesgadas paredes, destruyendo todas las torres de



vigilancia así como el mayor número de enemigos que sea posible, además, con ello conseguiremos aumentar nuestro armamento y disponer de mayor efectividad en el ataque.

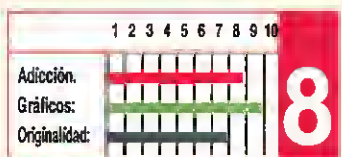
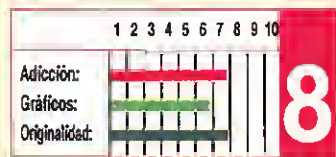
El juego se divide en cinco secciones diferentes, lo que le convierte en un juego muy adictivo y con variedad de escenarios. Éstos son la jungla, el laberinto exterior, la gar-

ganta interior, el laberinto interior y la conquista final.

Gráficamente el juego está bastante logrado con gran cantidad de enemigos diferentes, paisajes y efectos sonoros que nos incitan a jugar una nueva partida cada vez que ésta termina.

En definitiva es una fiel adaptación de las máquinas recreativas por lo que no defraudará, en ninguna de sus versiones, a los grandes adictos a matar enemigos.

Pedro Pérez



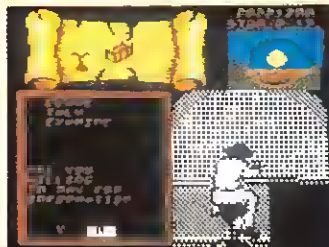
BRAVESTARR

Go!

Spectrum, Amstrad, Commodore

Go! es una firma bastante nueva, pero que ha aparecido con gran fuerza, lanzando una enorme variedad de títulos al mercado. Bravestarr es uno de ellos. Cuenta con un argumento típico de malvados en un planeta sin ley y un héroe bueno y valeroso que tiene que salvar a los habitantes honrados y rescatar a su maestro Shamen, en manos de Tex Hex, esbirro del poderoso y tenebroso Stampede.

El argumento, como se ve, no aporta nada nuevo, pero ya se sabe que un juego puede ser muy bueno con un mal argumento y viceversa. Bra-



vestarr tampoco parece aportar nada nuevo en el juego, al menos al principio.

Se trata de un arcade que recuerda un poco al Hysteria, sólo que con peores gráficos. Sin embargo, al jugar un poco más las similitudes van desapareciendo, y se van encontrando los detalles originales. Se le ha dotado de un cierto aire de juego de estrategia. Podemos entrar en de-



terminados lugares y hablar con ciertas personas. De esta forma podemos obtener información, descubrir nuevas zonas que no se hallaban en el mapa, y algunas otras cosas.

No es lo suficientemente complejo como para contentar a los amantes de las complicadas aventuras conversacionales u otros juegos de estrategia, pero le da un aire original al juego y lo hace más entretenido, ya que uno acaba cansándose de matar, matar y matar. Otro detalle ori-



ginal es el uso de una especie de silla de montar a reacción para trasladarnos de una zona del mapa a otra.

La música de la presentación es bastante buena, y los gráficos son bastante medios, aunque no tanto como para quitarle al juego su interés.

Pablo Ariza



RYGAR

U.S. Gold

Spectrum, Amstrad, Commodore

Hace un par de números comentamos en esta misma sección la aparición de un programa de Elite llamado «Thundercats». Pues bien, si le añadís un nuevo argumento, cambiáis los gráficos y los reducís de tamaño el resultado que obtendréis es: «Rygar».

La verdad es que descono-



ceremos si el parecido entre estos dos programas es fruto de la casualidad, así como cuál fue creado antes (aunque «Thundercats» fue publicado antes) con exactitud, pero lo cierto es que el desarrollo del juego y muchos de sus detalles son idénticos o cuando menos sospechosamente parecidos.

Veamos algunas de sus similitudes. El objetivo del juego es recorrer 27 niveles dispuestos linealmente luchando contra todos los enemigos que aparezcan. Al final de cada nivel obtendremos un bonus que dependerá del número de enemigos que hayamos eliminado, así como del tiempo que nos haya sobrado, igual que en «Thundercats». Si el tiempo se nos acaba aparecerá un gran enemigo que no puede ser eliminado



y que nos acosará hasta acabar con nosotros, lo que también ocurría en Thundercats. En muchas pantallas aparecerán una especie de rocas que tras ser eliminadas descubrirán algún objeto de utilidad que escondían en su interior, lo que también coincide. La forma en que muere nuestro personaje también es similar. Y así podríamos seguir relatándonos otras coincidencias entre los dos progra-

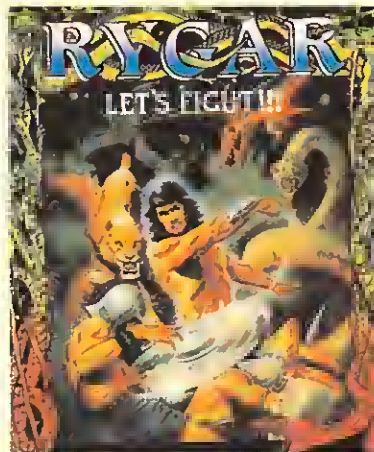


mas, pero vamos a dejar esto de lado y pasemos a analizar las características de «Rygar» aisladamente.

Los sonidos y los gráficos no son de gran calidad y el movimiento tampoco es todo lo perfecto que cabía esperar de un programa que pretende ser un arcade clásico. El argumento es corto y añade poco a la calidad del programa.

«Rygar» se queda, por tanto, en un arcade de mediana calidad en el que la principal virtud que se le puede encontrar es la adicción propia de este tipo de programas.

José Emilio Barbero



GRY ZOR

Konami

AN ARCADE NIGHTMARE NOW FOR YOUR HOME-MICRO



Software



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
PARA ESPAÑA

RBE SOFTWARE

MUNIZ, MOLADO. *1 28036 TELEF 191134 18 04. L. CA NAMBLA 3-07003 PALMA DE MALLORCA TELEF

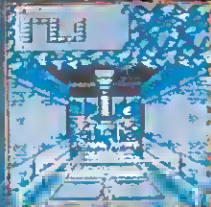


DELEGACION CATALUÑA

C. VILADOMAT 114 08015 BARCELONA TELEF

DISTRIBUIDOR EN BALEARES

EXCLUSIVAS FILMS BALEARES



DISTRIBUIDOR EN CATALUÑA

KONIG RECORDS

AVDA. MIRA Y LOPEZ 17, 1 A 35007 LAS PALMAS TELEF

DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS

MUSICAL NORTE

C. SAAVEDRA 27 BAJO 33200 GUIN TELEF 450

GUNSHIP

Microprose

Spectrum, Amstrad, Commodore

Aunque en torno a los simuladores de vuelo gira una leyenda negra que les ha impedido acercarse hasta el momento al gran público, también es verdad que cada vez es mayor el número de usuarios que deciden probar fortuna en este complejo arte.

Microprose nos presenta en esta ocasión un simulador de helicóptero, que cuenta de antemano con la garantía de haber sido editado por una compañía especializada en este tipo de programas y haber sido programado por el equipo que dio vida a «Silent Service».



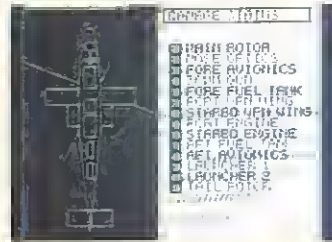
Gunship nos sitúa a los mandos de un sofisticado helicóptero de combate. Tras superar una primera fase de entrenamiento nuestro obje-



tivo será especificado en pantalla.

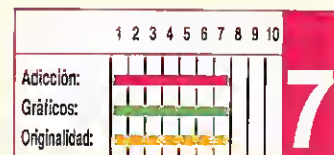
Las misiones, pondrán en juego toda nuestra habilidad y nos obligarán a conocer las posibilidades y respuesta de nuestro aparato. Éstas se desarrollan en los lugares más dispares del globo, permitiéndonos de esta forma comprobar la efectividad de nuestro helicóptero en diferentes condiciones tanto meteorológicas como físicas.

Gunship es un simulador en toda regla, que se ajusta fielmente a la realidad, y lle-



va consigo además una elevada carga adictiva, por la velocidad con que se desarrollan los acontecimientos. Nunca es tarde para empezar y sin duda Gunship es una oportunidad de oro para quienes siempre rechazaron los simuladores.

Cristina M. Fernández

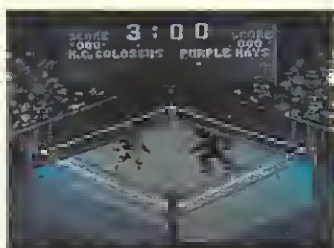
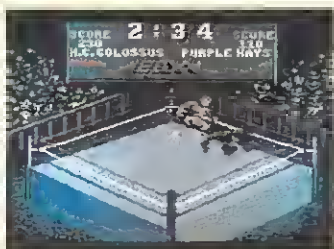


CHAMPIONSHIP WRESTLING

Epyx

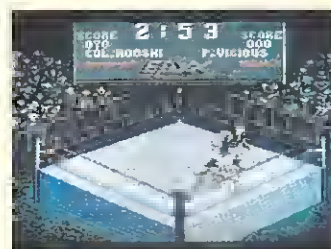
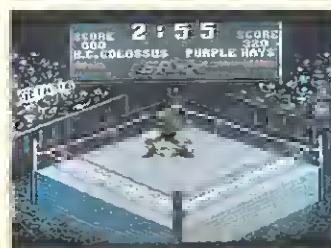
Commodore

Decir que ha aparecido un nuevo simulador deportivo, no es ninguna novedad, como tampoco lo es que la artifice de este invento sea la popular compañía americana Epyx, pero sin embargo, estamos seguros que la noticia



interesará a un amplio grupo de «viciosos» del joystick.

Championship Wrestling es un programa de lucha libre, pero no es un programa más, porque mientras no se demuestre lo contrario es el programa por excelencia. Nos explicamos. En él encontramos dos niveles de juego, práctica para que podamos cogerle el tranquillo y competición, para demostrar de una vez por todas de lo que somos capaces. Nada original, pensaréis, pero paciencia. También encontramos ocho personajes diferentes con sus correspondientes especialidades, léase coger la cabeza entre los codos, pisotear al contrario, patada al estómago y un largo etcétera de «salvajadas» varias. Tampoco original pensarán los más incrédulos, pero aquí la acción empieza a animarse: si decidís medir vuestras fuerzas con un contrincante humano y abandonar de antemano la difícil batalla contra el ordenador, podréis



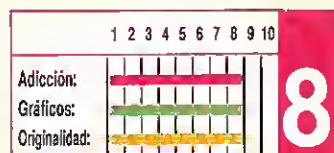
competir hasta un máximo de ocho jugadores, organizando estratégicamente vuestros propios campeonatos. Pero, sin duda muchos de vosotros estaréis pensando que aunque todos estos detalles sean importantes, si encima no aporta nada nuevo a lo que ya conocemos, ¿dónde radica la originalidad de Championship Wrestling?

Esta la encontraremos en una, poco menos, que increíble variedad de movimientos. Combinando los movimien-

tos clásicos, es decir andar en las ocho direcciones, sin pulsar el fuego, con otros tantos movimientos que se consiguen manteniendo pulsado el botón de disparo, podremos derrotar a los contrincantes más habilidosos. Pero la originalidad se encuentra en esta segunda modalidad. Según nos situemos cerca o lejos de nuestro adversario, en el suelo o levantados, podremos conseguir nuevos movimientos hasta ahora inéditos como agarrar al contrincante, pisotearle o dar patadas de cuestionable legalidad, todo ello animado con gráficos muy conseguidos y un sonido ambiente casi, casi real.

Si habéis adoptado ya como propio el slogan «mente sana in corpore sano desde el sillón», este nuevo programa de lucha os permitirá una vez más llevar a la práctica lo que tenéis claro en la teoría.

Cristina M. Fernández



LO QUE

WEREWOLVES OF LONDON

Spectrum, Amstrad, Commodore
Ariola Soft

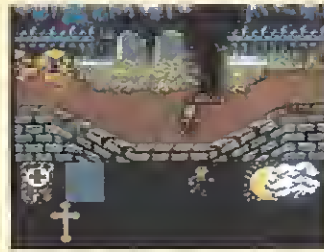
En la particular galería de monstruos que han animado la pantalla de nuestro ordenador, no podía faltar un personaje tan terrorífico y popular como el hombre lobo. Ahora Ariola Soft le ha brindado la posibilidad de debutar como estrella principal en este arcade lleno de detalles.

Siguiendo estrictamente la pauta que marca la leyenda nuestro protagonista cambia su fisonomía por las noches adoptando el papel del popular monstruo dispuesto a saciar su apetito con la sangre de los vagabundos que circulan por el «London la nuit».



Durante el día la apariencia humana de nuestro amable monstruito le permitirá camuflarse entre los ciudadanos para inspeccionar la ciudad y controlar los diferentes escenarios del juego. Sólo tendrá ligeros enfrentamientos con la policía, que acostumbrada a detener a todos los sospechosos, conducirá sus huesitos a la cárcel, para que haga un alarde de habilidad escapándose.

Tras superar los primeros contratiempos, su objetivo



será conseguir siete cruces parpadeantes que le indicarán que la víctima se encuentra cerca.

Werewolves es un arcade de habilidad, en el que la acción aumenta a medida que transcurren las horas del día y en el que además de la ha-



bilidad que se precisa en los arcades será imprescindible observar con detenimiento personajes y escenarios. Un divertido juego que hace justicia a uno de los personajes que más «terror» han causado en la pantalla grande.

Cristina M. Fernández

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										

CARGADOR OUT RUN

AMSTRAD

```

10 REM Cargador del Outrun
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:PRINT*Pokeando codigo maquina.
...:lin=110:dir=&4000:GOSUB 80:lin=740:dir=&A000:GOSUB 80
40 CLS:INPUT*Tiempo infinito? *,a:IF UP
PER*(a)<0)*S*THEN POKE &A035,0:POKE &A03
6,0:POKE &A037,0
50 INPUT*Fase inicial? (1-15) *,a:POKE &
A039,a
60 PRINT:PRINT*Inserta cinta original...
*:ON ERROR GOTO 70:ITAPE
70 FOR n=1 TO 1000:NEXT:CLS:MEMORY &7FFF
:LDAD*!*,&8000:MODE 0:FOR n=0 TO 15:READ
a:INK n,a:NEXT:CALL &A000
80 READ a:IF a=0*THEN RETURN
90 READ con=c:IFOR n=1 TO 20 STEP 2:byt
e=VAL(''+MJD*(a,n,2)):POKE dir,byte:c=
c+byte:dir=dir+1:NEXT:lin=lin+10:IF con=
c THEN 80 ELSE PRINT*Error en la linea*;
lin=10:END
100 REM Primer bloque
110 DATA AF04F6ED79DD36880000,1281
120 DATA 2818F0108FE01067F3E,982
130 DATA 10ED793E54ED7909E1D9,1537
140 DATA D818DF3026FDA724C806,1218
150 DATA F5ED78A9E68828F5867F,1547
160 DATA 3E10ED7972F4FD97D3C,1085
170 DATA E68F6FF620D917ED7937,1287
180 DATA C93D28FD724C886F5ED,1438
190 DATA 78A9E68828F5867F3E10,1143
200 DATA ED79792F4F1F3E2A173D,824

```

```

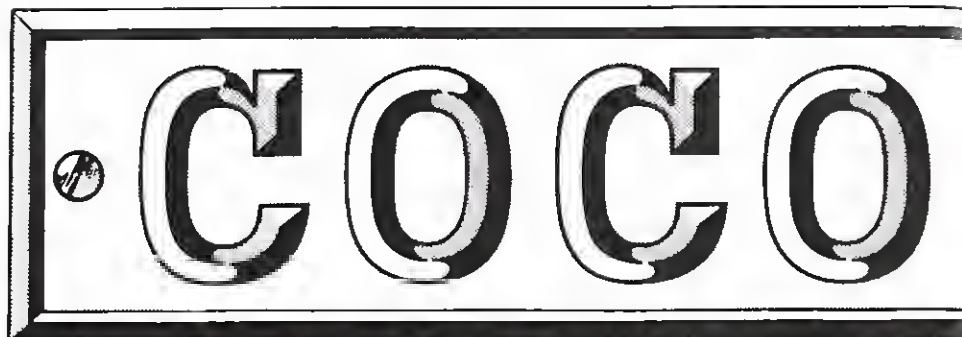
210 DATA E07937C906F43E18E079,1302
220 DATA D7E52E08D92111A8E506,1162
230 DATA F5ED78E6804FC021A830,1493
240 DATA F821150418FE287C8520,959
250 DATA F93E0ACD21A838CA26C4,1243
260 DATA 3E1CCD21A830E13EDA8C,1237
270 DATA 38F226C43E1CCD21A830,1076
280 DATA D33EDA8C38E4FD2157AA,1586
290 DATA FD6E0826C43E1CCD21A8,1093
300 DATA 388E3C078C3800D2C28EF,1287
310 DATA 26783E1CCD21A830A03E,929
320 DATA 1CCD21A838A67CFEC030,1279
330 DATA 0EFE9C38CFF023F07DFE,1599
340 DATA 5828C818C53E8826802E,888
350 DATA 083E0818823E0CCD47A9,625
360 DATA D880083E8EC047A8D83E,998
370 DATA C58CC8152680D2F5A83E,1508
380 DATA 1D80C208A880AF8826C4,997
390 DATA 2E81FD2108AC3E071817,621
400 DATA 3EF9A0C448D07708D023,1353
410 DATA 1B26C42E012E013E0418,445
420 DATA 823E0CCD47A8D088083E,790
430 DATA 0ECD47A8D083ED98C815,1357
440 DATA 26C40237A988AD087A83,1158
450 DATA 20CC38DA83EF9ADC648,1369
460 DATA DD7708D023182E282E04,737
470 DATA 2683CD04A9D0F07E0487,1579
480 DATA 285A691007F088088FD,616
490 DATA 4E88FD4681DD210808DD,877
500 DATA 89403E012E022693CDD6,833
510 DATA A9D83E7F8D2803256AA,1184
520 DATA 2E823E882683CDD6A9D8,1131

```

```

530 DATA FD5E82FD568369818588,882
540 DATA F0894D788226C42E013E,983
550 DATA 84C239A9118DA8E05357,1829
560 DATA A9113CA9D5ED5879AAC3,1442
570 DATA 48A83E8688818863E0D,592
580 DATA CD47A83E18CD47A8D83E,1236
590 DATA 088CC8152683D2D4A9C9,1640
600 DATA CD68A821888086FFC51E,1126
610 DATA 884816FF66F5ED78E680,1318
620 DATA A928581C792FE6804F15,943
630 DATA C2F8A97323C118E22100,1229
640 DATA 881132888632C51A8688,488
650 DATA 4F8713C110F6E5210808,824
660 DATA 11C0888632C51A86884F,714
670 DATA 8713C110F6C17C872813,1034
680 DATA A7ED42013208A7ED42DB,1207
690 DATA 8901C0FFA7ED42D83C32,1258
700 DATA 56AAC9888C307A8801E,859
710 DATA 2A282208808080808080,1116
720 DATA *
730 REM Segundo bloque
740 DATA F32188481100A8018502,661
750 DATA ED80D0218848110081CD,954
760 DATA EA9F32188481158AA01,1822
770 DATA 8001ED802134A8018C88,672
780 DATA 11218FED538AA8E080C3,1358
790 DATA 85AAAF3253223E01328F,901
800 DATA 83C38001080880808080,199
810 DATA *
820 REM Tintas
830 DATA 14,0,6,3,15,9,20,18,26,2,1,16,
3,12,25,24

```



+ DE 1.000
TÍTULOS

EL UNIVERSO DE

DEMOSTRACIONES • EXCLUSIVIDADES • LAS ÚLTIMAS NOVEDADES

AMSTRAD	AMSTRAD	AMSTRAD	PC 1512 Y COMPATIBLES	COMMODORE 64-128
MULTIFACE TWO 16.500	GAME OVER 875	THUNDERCATS 875	ARKANOID 3.900	SALAMANDER 1.500
DISCOLOGY 6.000-D	GOODY 995	THEATRE IN EUROPE 1.200	ALEX HIGGINS BILLAR 2.300	SNAP DRAGON 875
DISCOLOGY 2 8.000-D	GOODY 1.995-D	THEATRE IN EUROPE 2.000-D	ACE 4.400	STAR WARS 1.200
ALBUM DE PLATINO 2.000	GOONIES 875	TWO ON TWO 880	BOULDER DASH 3.200	SUPER HANG-ON 1.200
EL LINGOTE 3.500	GUADALCANAL 880	TWO ON TWO 2.200-D	BOULDER DASH II 3.200	BATTLE FOR MIDWAY 1.200
720° 875	GUADALCANAL 2.200-D	TRIVIAL PURSUIT 3.400	BRUCE LEE 3.900	BATTLE FOR MIDWAY 2.000-D
ART STUDIO 5.500-D	GRAND PRIX 500 c.c. 995	TRIVIAL PURSUIT 4.300-D	CALIFORNIA GAMES 3.900	BATTLE OF BRITAIN 1.200
ASPHALT 1.900	GRAND PRIX 500 c.c. 2.200-D	TENNIS 3D 995	CONFLICT IN VIETNAM 5.200	BATTLE OF BRITAIN 2.000-D
ASPHALT 2.800-D	GHOSTS'N GOBLINS 875	TENNIS 3D 2.200-D	CRUSADE IN EUROPE 5.200	BARBARIAN 1.200
BATTLE FOR MIDWAY 1.200	GHOSTS'N GOBLINS 2.250-D	WORLD GAMES 875	CHECKMATE 3.500	CALIFORNIA GAMES 875
BATTLE FOR MIDWAY 2.000-D	GAME SET 1 MATCH 2.600	WONDER BOY 880	DON QUIJOTE 3.900	CAPITAN AMERICA 875
BATTLE OF BRITAIN 1.200	HIGH FRONTIER 880	WONDER BOY 2.200-D	DECISION IN DESERT 5.200	CONVOY RAIDER 875
BATTLE OF BRITAIN 2.000-D	HYDROFOOL 1.200	ZOMBI 1.000	DESTROYER 5.000	ENDURO RACER 880
BOB WINNER 2.500-D	HYDROFOOL 2.750-D	3D GRAN PRIX 2.000	EPYX ON PC 3.900	FIFTH QUADRANT 875
BRAVE OF FRANKSTEIN 875	INDIANA JONES 875	3D GRAN PRIX 2.800-D	FLIGHT SIMULATOR 10.000	FIRE TRAP 880
BARBARIAN 1.200	INFILTRATOR 2 875	6 PAK VOL. 1 1.750	F 15 STRIKE EAGLE 4.500	FALKLANDS 82 1.200
BARBARIAN/STIFFLIP 2.250-D	IKARI WARRIORS 1.200	6 PAK VOL. 1 2.750-D	FIVE A SIDE 2.300	FREDDY HARDEST 875
BILLY BARRIOBAJERO 2.200-D	JACK THE NIPPER 2 875	6 PAK VOL. 2 1.750-D	GREAT SCAPE 3.900	GAUNTLET 2 875
BILLY BARRIOBAJERO 995	KNIGHTMARE 880	6 PAK VOL. 2 2.750-D	INFILTRATOR 3.900	GAME OVER 875
CALIFORNIA GAMES 875	JACKAL 875	PCW 8256-8512	KARATEKA 4.200	GUNBOAT 875
CORRECAMINOS 875	LAST MISSION 1.900-D	MATCH DAY II 3.500	LIVINGSTONE SUPONGO 4.400	IMPLOSION 875
CORRECAMINOS/	LIVINGSTONE SUPONGO 995	ACE 4.200	LAST MISSION 4.400	INDIANA JONES 875
SOLOMON 2.250-D	MAD BALLS 875	8ATMAN 3.000	GOODY 4.400	INTERNATIONAL
CYRUS II CHESS 1.900	MATCH DAY 2 875	8OUNDER 3.800	MUSIC STUDIO 5.800	KARATE + 880
CYRUS II CHESS 2.800-D	MEGACORP 875	COLOSSUS CHESS 4 4.200	MEAN 18 GOLF 4.500	IWO JIMA 1.200
CAPITAN AMERICA 875	NEMESIS 1.500	CYRUS II CHESS 3.200	MACAQUAM BUMPER 5.200	JACK THE NIPPER 2 875
COLOSSUS CHESS 4 3.600-D	OUTRUN 1.200	3D CLOCK CHESS 3.400	PHANTIS 3.900	MATCH DAY 2 875
COBRA 875	PHANTIS 875	CLASSIC COLLECTION 3.800	PROHIBITION 5.000	OUTRUN 1.200
COBRA 2.000-D	PSYCHO SOLDIER 875	DISTRACTION (3	PROGOLF 2.300	OKINAWA 1.200
COMMANDO 875	PROHIBITION 1.200	JUEGOS) 4.200	PITSTOP II 4.500	OKINAWA 2.000
COMMANDO 2.250-D	PROHIBITION 2.750-D	FAIRLIGHT 2 3.500	SAM FOX STRIP POKER 4.500	PLATOON 875
DESPERADO 875	PAPERBOY 1.200	FOURTH PROTOCOL 4.200	STAR GLIDER 5.200	RAMPAGE 880
DON QUIJOTE 875	PHANTON CLUB 875	HEAD OVER HEELS 3.200	SOLO FLIGHT 4.400	RENEGADE 875
DON QUIJOTE/	RENEGADE 875	LEADER BOARD 3.200	SUMMER GAMES II 4.500	SUPER SPRINT 880
MEGACORP 2.250-D	RENEGADE/WIZBALL 2.250-D	ORPHEE 4.200	SUB BATTLE 5.500	SILENT SERVICE 1.200
DINAMIC DISC PAK 2.750-D	RAMPAGE 880	PSI TRADING CO. 4.200	SILENT SERVICE 5.000	TRANTOR 875
EL CID 875	RIGAR 875	PAK ALLIGATA (2	TIGERS IN THE SNOW 5.400	TWO ON TWO 880
EXOLON 875	SAMURAI T. THING B.8. 2.250-D	JUEGOS) 3.800	TWO ON TWO (BASKET) 5.000	THE LAST NINJA 1.200
EXOLON/ZYNAPS 2.250-D	SENTINEL 875	STRIKE FORCE HARRIER 4.200	TOP GUN 3.900	TAI PAN 875
ELITE 3.400	STAR GLIDER 3.000	STAR GLIDER 5.200	ULTIMA III 5.400	THEATRE IN EUROPE 1.200
EPYX ON AMSTRAD 3.750-D	SUPER SPRINT 880	SNOOKER BILLAR 4.200	URIDIUM 4.200	THEATRE IN EUROPE 2.000-D
ENDURO RACER 880	SUPER SPRINT 2.200-D	S. BELLE/AIR CONTROL 3.200	WORLD SERIES	WATERPOLO 875
ENDURO RACER 2.200-D	STREET BASKETBALL 875	TOMAHAWK 4.200	BASEBALL 4.200	WORLD GAMES 875
FREDDY HARDEST 875	SALAMANDER 1.500-D	TAU CETI 4.200	WINTER GAMES 4.500	WONDER BOY 880
FREDDY HARDEST/	SUPER HANG-ON 880	TOP SECRET 4.200	WORLD GAMES 4.500	TANK 875
PHANTIS 2.250-D	TAI PAN 875	JOYSTICK + INTERFACE	JOYSTICK POWER PLAY	MEGACORP 875
F. MARTIN BASKET 875	TAI PAN 2.250-D	+ SIMULADOR 7.900	PAC 1512 12.000	YOGI BEAR 875
F. MARTIN BASKET 2.250-D	TRANTOR 875		JOYSTICK JOYBOT PC	X-15 880
FIFTH QUADRANT 875	TRIO 875		1512 9.800	6 PAK VOL. 1 1.750
GAUNTLET 2 875	TRAPDOOR 2 875			6 PAK VOL. 2 1.750

CUPÓN DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A: COCONUT INFORMÁTICA. TUTOR, 50, BAJO DCHA. 28008 MAORID.

NOMBRE/APELLIDOS:

DIRECCIÓN COMPLETA:

TEL.

TÍTULOS: CPC ☐ PCW ☐ PC ☐ SPE ☐ C64 ☐ ATARI ST ☐ MSX ☐ PRECIO:

GASTOS DE ENVÍO 200

TOTAL:

FORMA DE PAGO:

☐ POR CHEQUE (A NOMBRE DE COCONUT INFORMÁTICA) ☐ CONTRA REEMBOLSO

TUTOR, 50
2800B MADRID
METRO: ARGÜELLES
Tel.: (91) 24B 54 81
ABIERTO DE 10 a 2
Y DE 4 a 8 DE
LUNES A SÁBADO

L "SOFTWARE"

EDADES • LOS MEJORES PRECIOS • IMPORTACIONES

¡NUEVO!
DISTRIBUIDOR
OFICIAL ATARI ST

SPECTRUM		SPECTRUM		SPECTRUM		MSX		MATERIAL ATARI ST	
PHOENIX III-E	6.500	GOODY	995	SCCOBY DOO	1.200	ALBUM OE PLATINO	1.700	520 STF	78.000
ALBUM OE PLATING	2.500	GAME OVER	875	SURVIVOR	800	ARMY MOVES	875	1040 STF	135.000
EL LINGOTE	2.800	GHOSTS'N GOBLINS	875	SPIRITS	800	ARQUIMIDES XXI	875	MON. FOSFORO	
ATHENA	875	GALACTIC GAMES	880	SABOTEUR II	800	ALTA TENSION 007	875	BLANCO	33.500
ALIEN EVOLUTION	875	HIGH FRONTIER	880	TRIO	875	AWF W. MONTY	875	MON. COLOR SC1224	67.000
ARKANOID	800	HEAD OVER THE HEELS	800	TTRAPPOOR 2	875	ACE OF ACES	1.200	520STF+MON. F.B.	110.250
ARMY MOVES	875	INFILTRATOR 2	875	TRANTOR	875	ALIENS	880	520STF+MON. COLOR	143.000
ASTERIX	875	INOIANA JONES	875	THE EIDOLON	880	COLOSSUS CHESS 4	1.900	1040STF+MON. F.B.	165.000
ARQUIMIDES XXI	875	IMPLOSION	875	THE GREAT SCAPE	875	COBRAS ARC	875	1040STF+MON. COLOR	198.000
ACE 2	875	JACKAL	875	THUNDERCATS	875	COSA NOSTRA	995	IMPRESORA SMM804	42.000
ACRO JET	1.200	JACK THE NIPPER 2	875	THEATRE IN EUROPE	1.200	DESPERADO	875	CABLE MONITOR/TV	3.900
ART STUDIO	3.000	JAIL BREAK	1.500	TWO ON TWO	875	DEMONIA	995	5 DISCOS 3.5" SC/DO	2.400
ARTIST II	3.000	KRAK OUT	800	TERRA CRESTA	800	DEATH WISH 3	875	5 DISCOS 3.5" OC/DO	3.000
BATTLE FOR MIDWAY	1.200	LAST MISSION (OPERA)	995	TT RACER	1.200	DUSTIN	875		
BATTLE OF BRITAIN	1.200	LAST MISSION (ERBE)	875	TRIVIAL PURSUIT	3.400	DESTULATOR	800		
BISMARCK	1.900	LIVINGSTONE SUPONGO	995	THE NIGHTMARE RALLY	800	FREDDY HARDEST	875		
BREAKTHRU	800	MASK	875	UCHI MATA	800	F. MARTIN BASKET	800		
BAZOOKA BILL	800	MATCH DAY 2	875	URIDIUM	800	GOODY	995		
BLACK MAGIC	875	MEGACORP	875	WORLD GAMES	875	HOWARD THE OUCK	880		
BRIDE OF		MAGMAX	800	WONDER BOY	875	INTERNATIONAL KARATE	995		
FRANKSTEIN	875	MAD BALLS	875	YOGI BEAR	875	LAST MISSION	995		
BUBBLER	875	MARIO BROSS	800	6 PAK VOL. 1	1.750	LIVINGSTONE SUPONGO	995		
BARBARIAN	1.200	NEMESIS	1.500	6 PAK VOL. 2	1.750	LIVINGSTONE SUPONGO	2.400-D		
BOMB JACK II	1.200	OUTRUN	1.200	720°	875	NUCLEAR BOWLS	875		
CALIFORNIA GAMES	875	PHANTON CLUB	875	SPECTRUM + 3			NONAMED	875	
CONVOY RAIDER	875	PHANTIS	875	DINAMIC PAK	2.500	PHANTIS	875		
CHALLENGE GOBOTS	875	PLATOON	875	MULTIFACE THREE	10.700	PHANTOMAS II	875		
CORRECAMINOS	875	PROHIBITION	1.200	PROHIBITION	2.750	RUNNER	995		
CAPITAN AMERICA	875	PSYCHO SOLDIER	875	PHANTIS/FREDDY	2.500	STARBUST	875		
COMMANOO	875	RENEGADE	875	HARDEST	2.500	STOP BALL	875		
COLOSSUS CHESS 4	875	REX HARO	895	40 PRINCIPALES		SORCERY	875		
COBRA	875	RANARAMA	800	(C/VOL.)	2.500	WINTER GAMES	875		
DESPERADO	875	STARBUST	875	GAME SET I MATCH	3.800	GAME MASTER	5.200-K		
DEATH WISH 3	875	SUPER SPRINT	880	GOODY	1.995	GOONIES	4.500-K		
DARK EMPIRE (WAR		SOLOMONS KEY	875	TRIVIAL PURSUIT	4.300	GREEN BERET	4.500-K		
GAME)	1.900	STIFFLEP & CO	1.200	JOYSTICK'S Y MATERIAL			KNIGHT MARE	4.500-K	
DON QUIJOTE	875	SUPER HANG-ON	880	QUICK SHOT 1	1.100	KONAMI SOCCER	4.500-K		
ORAGON'S LAIR II	800	SAILING	880	QUICK SHOT 2	1.500	NEMESIS	4.500-K		
OUSTIN	875	STARGLIDER	3.000	ZERO-ZERO SPE+ 2	1.800	NEMESIS 2	5.200-K		
EL CIO	875	STARFOX	875	KONIX	2.800	MAZE OF GALIOUS	5.200-K		
EXOLON	875	STOPBALL	875	PRO 9.000	3.400	METAL GEAR (MSX 2)	5.200-K		
ENOURO RACER	880	SENTINEL	875	CHEETAH + 125	2.200	PENGUIN AVENTURE	4.500		
FREDDY HARDEST	875	SAMURAI TRILOGY	875	CHEETAH MATCH 1	3.400	O-BERT	4.500		
F. MARTIN BASKET	875	SLAP FIGHT	875	OISCO 3" (AMSFOT)	700	VAMPIRE KILLER (MSX 2)	5.200-K		
FIST II	875	STAR RAIDERS II	880	TAPA TECLADO CPC 464	2.300	O=DISCO			
FITH QUADRANT	875	SILENT SERVICE	1.200	TAPA TECLADO CPC 6128	2.500	K=CARTUCHO			
FIRETRAP	880	SUPER SOCCER	875	PHASOR ONE	3.200				
GUDALCANAL	880			KONIX + 2 + 3	= 400				
GAUNTLET 2	875								

SOFTWARE ATARI ST	
GESTION CONTABLE	21.900
FACTURACION	21.900
GESTION ALMACEN	16.000
CONTROL	
PROVEEDORES	21.900
GESTION FACTURAS (IVA)	16.000
LOS 5 MODULOS	72.800
PROCESADOR OE TEXTOS	8.400
BASE DE DATOS	12.900
LOGITIX	25.000
ST BASIC	8.400
ST LOGO	8.400
NEOCHROME	12.900
PECAN UCSO PASCAL	17.500

JUEGOS	
ARKANOID	3.900
BARBARIAN	3.900
CORRECAMINOS	3.900
GAUNTLET	3.900
GAUNTLET 2	3.900
INDIANA JONES	3.900
KARATE MASTER	3.900
METROCROSS	3.900
RANARAMA	3.900
TYPHON	3.900
TAI PAN	3.900
TRAILBLAZER	3.900
XEVIOUS	3.900
30 GALAX	3.900

PAQUETES ATARI ST

* PARA EL ENVIO DEL MATERIAL CONSULTARNOS

Nº 1	ATARI 520 STF MONITOR FÓSFOR BLANCO IMPRESORA SMM804	147.000 ptas.
------	--	---------------

Nº 3	ATARI 1040 STF MONITOR FÓSFOR BLANCO IMPRESORA SMM804	200.000 ptas.
-------------	---	---------------

Nº 2	ATARI 520 STF MONITOR COLOR SC1224 IMPRESORA SMM804	179.000 ptas.
------	---	---------------

Nº 4	ATARI 1040 STF MONITOR COLOR SC 1224 IMPRESORA SMM804	232.000 ptas.
------	---	---------------

GARANTIA OFICIAL ATARI ESPAÑA

Esta sección está dedicada especialmente a todos los entusiastas de los pokes raros. Con ellos podremos conseguir sorprendentes efectos que darán una nueva dimensión a esos programas que ya teníamos un poco olvidados.

Army Moves

SPECTRUM

POKE 57367,195. En la primera fase no te caes por el puente.

Carlos Luis Pena (Sevilla)



Renegade

AMSTRAD

Si nos ponemos al lado de una altura, por ejemplo en la primera fase a la derecha del todo, y encerramos a algún enemigo, sólo le tendremos que dar un golpe y caerá. Los pokes son: POKE &5062,&dd:POKE &506B,&49:POKE &5068,&55

Daniel Villa (Sevilla)



Starbyte

SPECTRUM

POKE 48900,201. Elimina el efecto inicial.

48420,201. Elimina el efecto final.

48761,201. Elimina el efecto de música.

50128,n:n = número de vidas.

El inicio del programa es 48470.

Francisco Vinuesa Pérez (Valencia)

De chip a chip

“Sábado Chip”, de 17 a 19 h.

POKERAREZAS

Game Over

SPECTRUM

POKE 32342,0. Al retroceder una pantalla en la primera parte del juego apareces en la misma pero al final.

Roberto Arriola (Madrid)

Ghosts'n Goblins SPECTRUM

POKES 27472,201. Chico invisible.

25700,201. No sale ningún objeto móvil. Sólo zombis.

26185,201. Para no quedarse en calzones.

25346,201. Salen duendes en la 1.ª fase.

25400,201. El diablo sale doble.

27049,201. Dispara a un lado un arma y al otro la otra.

34583,201. Coge el arma automáticamente.

39413,201. Las plantas no disparan.

Francisco Vinillies Pérez (Valencia)

Nebulus

COMMODORE

POKE \$93BA,\$26. Si nos chocamos con un enemigo en la primera fila de escalones «caeremos» a la parte de arriba. Si añadimos POKE \$9395,\$A9, al caer a causa de un enemigo «caeremos» arriba, por el final de la torre, estemos en la fila que estemos.

Javier Sánchez



Si queréis que vuestros pokes curiosos ocupen un lugar en este «original» archivo no tenéis más que enviármolos a MICROMANÍA, Carretera de Irún, km 12,400. 28049 Madrid; indicando en el sobre referencia: Pokerarezas o si lo preferís poniéndoos en contacto con nosotros a través del teléfono (91) 734 70 12.

pestilo Cope

Todos los sábados, de 5 a 7 de la tarde, en "Sábado Chip".
Dirigido por Antonio Rua.
Presentado por José Luis Arriaza, hecho una computadora. Dedicado en cuerpo y alma al ordenador, y a la informática. Haciendo radio chip... estilo Cope.



Cadena Cope

RADIO POPULAR



... de chip a chip



MISSION

Loriciels

Loriciels ha aplicado en este nuevo programa, la fórmula del arcade tradicional añadiendo unas pequeñas gotas coloristas que le distinguen de otros títulos aparecidos con la misma temática.

Nuestra misión a grandes rasgos consiste en eliminar a un agente del terrible Malox, que se ha apoderado de la fórmula de la bomba megatrón con la intención de venderla a una potencia hostil. Para enfrentarnos a tan osado objetivo disponemos de un original casco láser con el que podremos matar a algunos de nuestros enemigos y superar otros tantos obstáculos. Sin embargo, aunque la efectividad del casco es ilimitada, para poder completar

con éxito la misión deberemos servirnos de otros objetos que encontraremos repartidos en las más de 80 pantallas de que consta el juego.

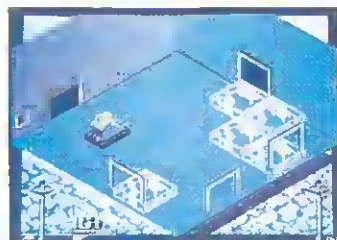
Gráficamente Mission no es un programa espectacular, sin embargo, los efectos sonoros están muy conseguidos, destacando especialmente la presentación. Gracias a la variedad de enemigos y obstáculos que encontraremos en nuestro recorrido intentar completar con éxito la aventura puede exigir de nosotros un gran derroche de habilidad y precisión como en los mejores arcades de la historia del software. Con él podremos pasar un buen rato, mientras nos deleitamos con una banda sonora, casi, casi de película.

MGT

Loriciels

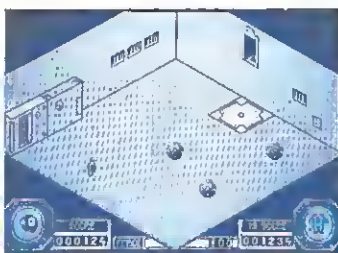
La mayoría de los programas de la compañía francesa Loriciels tiene un estilo propio que les unifica entre sí. Este es el caso de MGT, gráficos no demasiado espectaculares, pero efectivos, y un sonido muy cuidado que roza la perfección.

Nuestro objetivo es guiar un sofisticado tanque a través de una estructura laberíntica que conforma un mundo de hielo. Controlar a nuestro tanque al principio puede de ser algo costoso, pero con algo de práctica este pequeño contratiempo queda solventado y podemos dedicarnos a practicar el complicado arte de eliminar enemigos y superar obstáculos. Para ello disponemos de un láser que nos librará de algunos enemigos y nos permitirá abrirnos paso a través de algunos obstáculos, y de un surtidor de aire que eleva a nuestro tanque para que supere los bloques de hielo que por su altura y espesor no pueden ser destruidos.



Una de las características más espectaculares del juego es la digitalización de la voz humana que encontramos en la pantalla de presentación, así como la digitalización de la risa que sirve para indicarnos que hemos fracasado en nuestra misión.

MGT puede proporcionarnos largas horas de diversión si estamos dispuestos a recorrer el complejo laberinto que ambienta este sensacional arcade.



CYRUS II CHESS

Microbyte

Cyrus II Chess es, sin duda, el mejor programa de ajedrez que hemos visto para PC. Incluye variadas opciones, pero la que más llamará la atención a los expertos es la posibilidad de jugar contra el ordenador en dieciséis niveles de dificultad.

Los gráficos por añadidura están muy conseguidos sobre todo por el realismo alcanzado en la perspectiva en tres dimensiones y en el movimiento de las piezas por el tablero. De todos modos si algún jugador prefiere desarrollar sus conocimientos de la forma tradicional puede se-

leccionar la opción de dos dimensiones con un tablero plano.

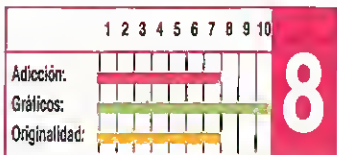
En general la respuesta del ordenador es rápida en casi todos los niveles, aunque lógicamente en los niveles más altos al aumentar la dificultad la espera puede ser un poco tediosa. Cyrus II nos permite analizar las jugadas,



cambiar de piezas en cualquier momento de la partida, repetir jugadas, pedir ayuda si nos encontramos algo desistados y grabar en disquete la partida entre otras características constantes en otros juegos de ajedrez. Por todo ello los expertos van a encontrar un buen compañero que además de tener una

gran biblioteca de aperturas y de jugadas tipo, aumenta considerablemente la dificultad a partir del nivel doce.

Cyrus II, como habréis deducido es un buen ajedrez con detalles muy cuidados y con una esmerada presentación. Una gran capacidad de juego en un programa que a priori de haber sido programado en 1985, todavía no ha encontrado aún un competidor de su talla.



ENTRA EN EL MUNDO DE LO IMPOSIBLE...

¿HAS VISTO UNA OLIMPIADA DE GUSANOS EN EL ESPACIO? ¡ALUCINANTE!

GALACTIC GAMES



RAMPAGE



Disponibles con:
COMMODEORE
SPECTRUM
AMSTRAD (cass./disco)

C
S
A

SIGUE A RAMPAGUE ¡PERO CUIDADO!

ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE

ASOMBROSAMENTE FACIL DE ENTENDER.
ASOMBROSAMENTE DIFICIL DE SER UN
MAESTRO. TU PUEDES SERLO ¡ATREVETE!

PROLIN
SOFT LINE
ESPECIALISTAS DE OTRA GALAXIA

SEPTIEMBRE



LUCASFILM GAMES PRESTIGE COLLECTION



THE EIDOLON · RESCUE ON FRACTALUS
BALLBLAZER · KORONIS RIFT

CASSETTE FOR
ZX SPECTRUM
60K and 128K

CUATRO GRANDES DE LUCASFILM, EN UNO.

CASSETTE : 1.199
DISCO
AMSTRAD : 2.995

EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES

Distribuido en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATIC. C/ Arco Iris, 75 - BARCELONA - Tels. 256 49 08/09

PROLIN

Velázquez, 10 - 28001 Madrid - Tels. (91) 276 22 08/09

LIVINGSTONE, SUPONGO

Opera Soft

Si sumamos el ingenio de un buen guión, la calidad de unos gráficos bien cuidados, y le agregamos un poquitín de «salero», seguro que resultará un juego excelente. En esta ocasión el equipo de Opera Soft ha preparado un cocktail que sin duda alguna contiene estos elementos y alguno más.

Un tal David Livingstone allá por los años 50 se fue a África repetidas veces, hasta que un buen día no regresó. Todo el círculo de exploradores se preocupó de buscarlo sin cesar, pero sólo uno logró dar con su paradero... ¿tal vez tú?

En una intrincada selva, en donde tras su esplendorosa flora se ocultan los animales más fieros (algunos menos), cada senda ha sido trazada por el paso esporádico de los lugareños y por los frecuentes desplazamientos de la abundante fauna del lugar. Allí te enfrentarás a multitud

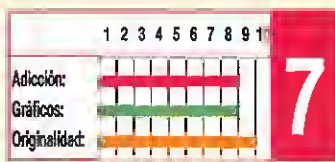


de situaciones que deberás resolver con las pocas armas de que dispones, a saber: una espada, un boomerang, una pértiga y un zurrón repleto de viejas granadas de mano. Son pocas, pero muy efectivas si se utilizan en el mo-

mento oportuno, aunque en algunas ocasiones unos instantes de duda pueden contribuir a que recibamos un «cocazo», o cosas peores.

Pero defenderse, no es suficiente, cada paso adelante supone un nuevo reto al ingenio del osado aventurero que por si fuera poco ha de tener un gran sentido de la orientación para hallar el camino correcto que conduce al recóndito lugar en donde supuestamente se halla el famoso explorador.

Hay que tener mucho cuidado, de lo contrario, podríamos ver en un futuro un vídeo-juego con tu nombre como título... supongo.



SUPER CYCLE

Epyx

Nada más excitante que una carrera contrareloj, y más si ésta la debemos realizar a la grupa de una impresionante moto de competición.

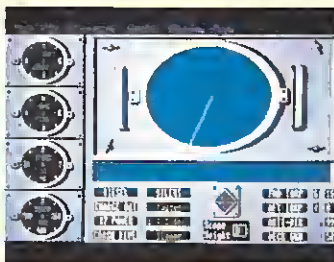
Sus características, 1.000 cc de cilindrada, con una caja de cambios de tres velocidades, que le permite alcanzar nada menos que una velocidad superior a los 200 km/h. No estaría completo el equipo sin la indumentaria que corresponde a un piloto de tus cualidades, entonces manos a la obra, pinta el carenado con tus colores, preferidos, diseña tu ropa y adopta para ella los colores más vistosos y disponte a triunfar.

Ahora si estás preparado, las motos en posición de partida, los nervios a flor de piel,

SUB BATTLE SIMULATOR

Epyx

Sub battle Simulator no es sólo un simulador de submarino como fácilmente se podría deducir de su título. Es un programa dotado de una gran versatilidad de juego, tanto de emulación como de estrategia. Básicamente se puede acceder a tres tipos de misiones, la primera lógicamente corresponde a prácticas, necesarias para iniciarse en las artes de navegación, defensa y ataque, con tres niveles de dificultad. Con las otras dos se puede seleccionar el tipo de misión a realizar, desde una sencilla, de la que recibimos secreta información, hasta la más compleja, en la que participamos en una de las 60 batallas navales que marcaron un hito en la última Guerra Mundial.



La calidad, apariencia y utilización del cuadro de mandos raya en la realidad, dispone de control de motores diesel o eléctrico, radar, sonar, periscopio, indicadores de situación, profundidad, velocidad y planos de navegación, que cubren el teatro de operaciones de los principales Océanos (Atlántico y Pacífico), en los que se incluye una opción de «zoom» para mayor precisión de detalles.



El sistema defensivo, es la función del navío seleccionado. Podemos utilizar torpedos, cañones y antiaéreos de cubierta con sus municiones correspondientes.

No nos podemos olvidar de las comunicaciones, tanto con el exterior como con cada sala del navío donde los maquinistas, artilleros, radio, etc. realizan las tareas encomendadas por su capitán.

Tras efectuar la selección de nacionalidad, se ofrecen

varias posibilidades, en el bando alemán, se puede operar con submarinos tipo II-D, VII-C o XXI y realizar hasta 36 distintas incursiones contra convoys americanos.

Eligiendo nacionalidad norteamericana los submarinos disponibles serán tipo S o GATO y su campo de operaciones tendrá lugar en aguas del Pacífico, dónde la marina japonesa desarrolló su despliegue naval.

Un juego que sin duda hará las delicias de los adeptos a los War-Games.



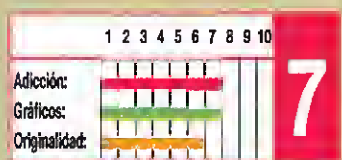


una última mirada a tus competidores y mientras tus sentidos se concentran en la señal de salida, tus dedos acarician los mandos prestos a



poner el vehículo en marcha. ¡GO!, grita el juez dando el banderazo de salida, al cual responde el rugido de las máquinas toda vez que se lanzan a la carrera. Los primeros momentos son importantes, de reojo pero con atención observas el cuantarrevoluciones, el motor alcanza su mejor régimen hay que cambiar de velocidad, ¡CLIC!, ya está, ahora la táctica de carrera, cuidado hay pilotos un tanto sulcadas, ojo, todos quieren efectuar el mejor trazado en las curvas. Hay que anticiparse, saber ceder a veces es tan importante como saber adelantar.

Definitivamente, el mundo de la competición es emocionante, aunque, como en esta ocasión se realice en un circuito de las dimensiones de un monitor de TV.



STAR WARS

Domark

Todos recordamos con emoción el desenlace del film *La Guerra de las Galaxias*, cuando Luke Skywalker decide destruir a la Estrella de la Muerte, utilizando para ello el único tipo de navio capaz de «colarse» en sus proximidades y alcanzar su único punto débil, la salida de gases de la descomunal nave de guerra.

Bajo este argumento se desarrolla también la acción del programa. En primer lugar debes burlar o destruir las sucesivas oleadas de cazas del Imperio que tratarán de evitar por todos los medios la aproximación de tu Ala X, tarea nada sencilla pues sus pilo-



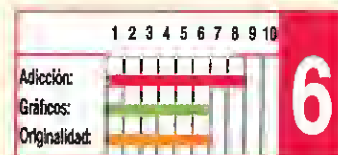
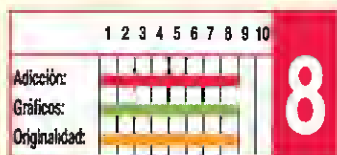
tos han sido duramente entrenados.

Acercarse a la superficie de la gran nave, significa entrar en el campo de acción de sus defensas. Torres de observación provistas de múltiples rayos láser controlados por computadora, convierten a la nave en una eficaz red de destrucción; tan sólo un hábil piloto podrá sortear sus disparos y completar con éxito la misión.

Ya en las estrechas y laberínticas trincheras hay que buscar el camino que conduce al éxito. Mientras, de la mejor forma posible, manobras para repeler los sucesivos ataques de los sistemas de defensa que poco a poco tratarán de rebajar tu campo de fuerza.

La alocada carrera debe continuar hasta alcanzar el objetivo final. Cuando éste aparezca ante tus ojos debes realizar tu última pirueta haciendo blanco con tu misil...

Excitante de principio a fin y con una gran rapidez de acción, que poco a poco te integran en esta emocionante batalla sin tregua.



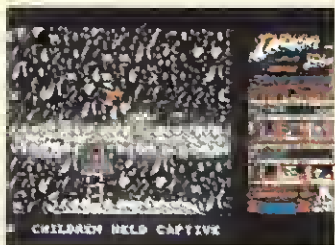
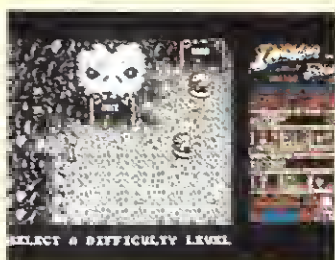
INDIANA JONES EN EL TEMPLO MALDITO

U.S. Gold

Si nuestro valiente héroe, supo sobrellevar hasta sus últimas consecuencias la responsabilidad que «voluntariamente» aceptó ante los habitantes de Mayapor, también tú podrás emular su extraordinaria aventura.

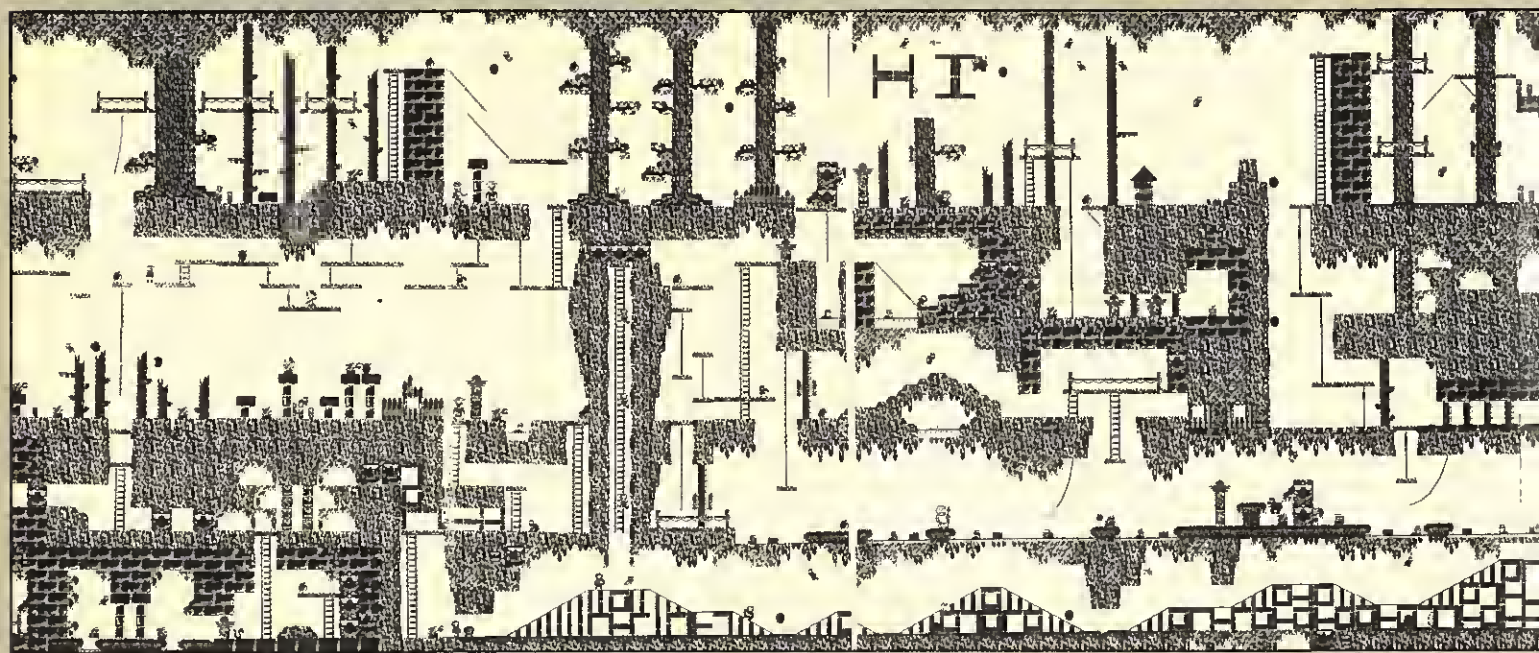
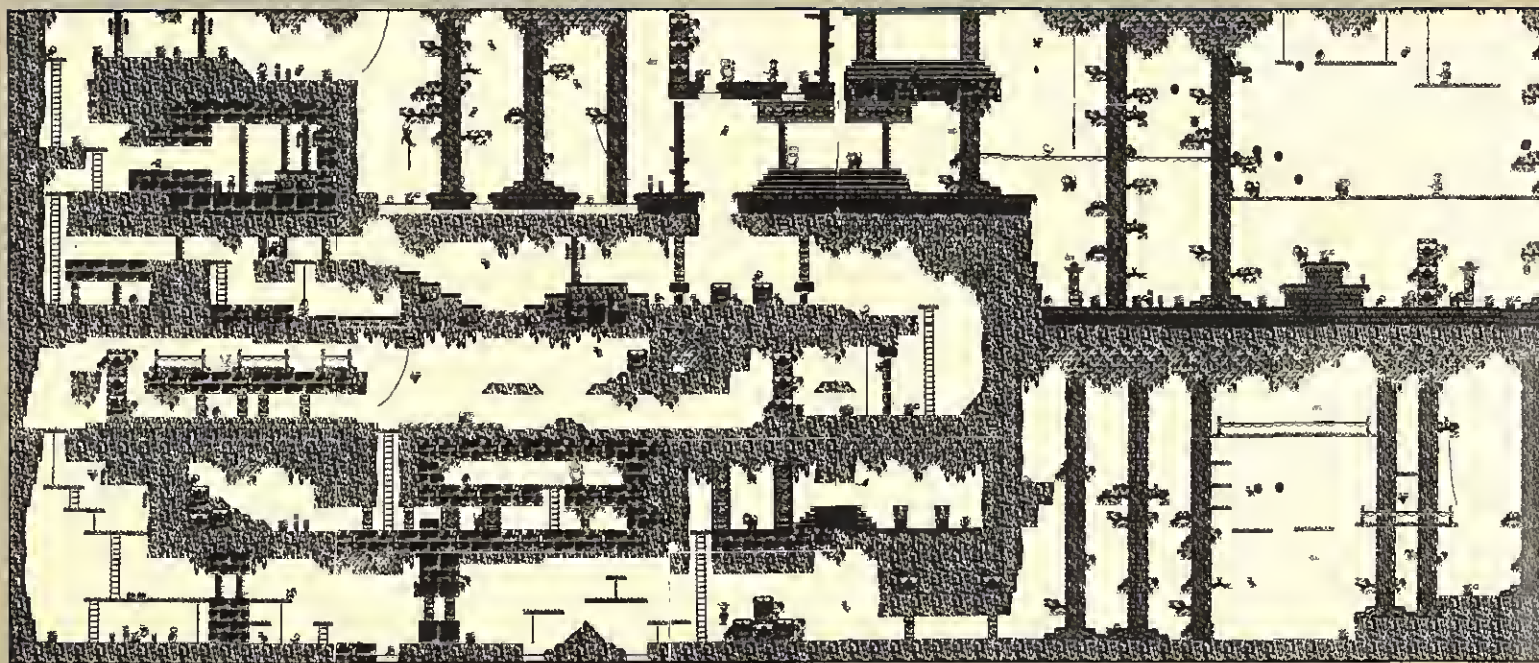
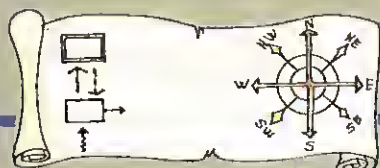
Ocultos tras los pasadizos del Palacio de Pankot, extrañas galerías conducen a las entrañas de la tierra, donde cientos de indefensas criaturas trabajan hasta la extenuación bajo la brutal tutela de los Thugees para mayor «gloria» y riqueza del Sumo Sacerdote Mola Ram.

Liberar a los niños, evitando o eliminando a sus guar-

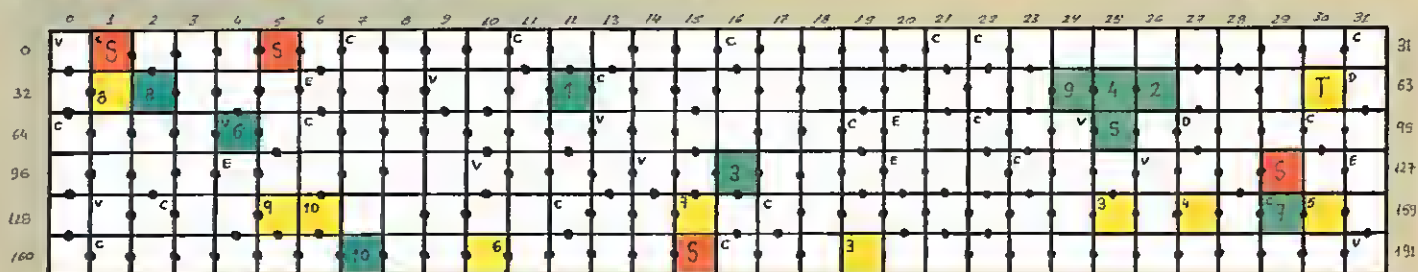


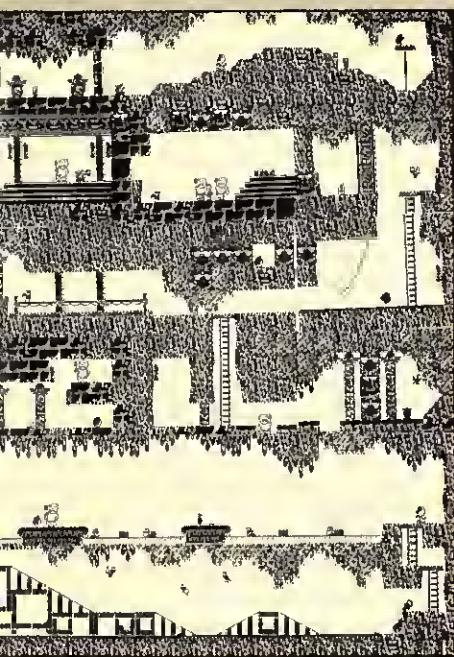
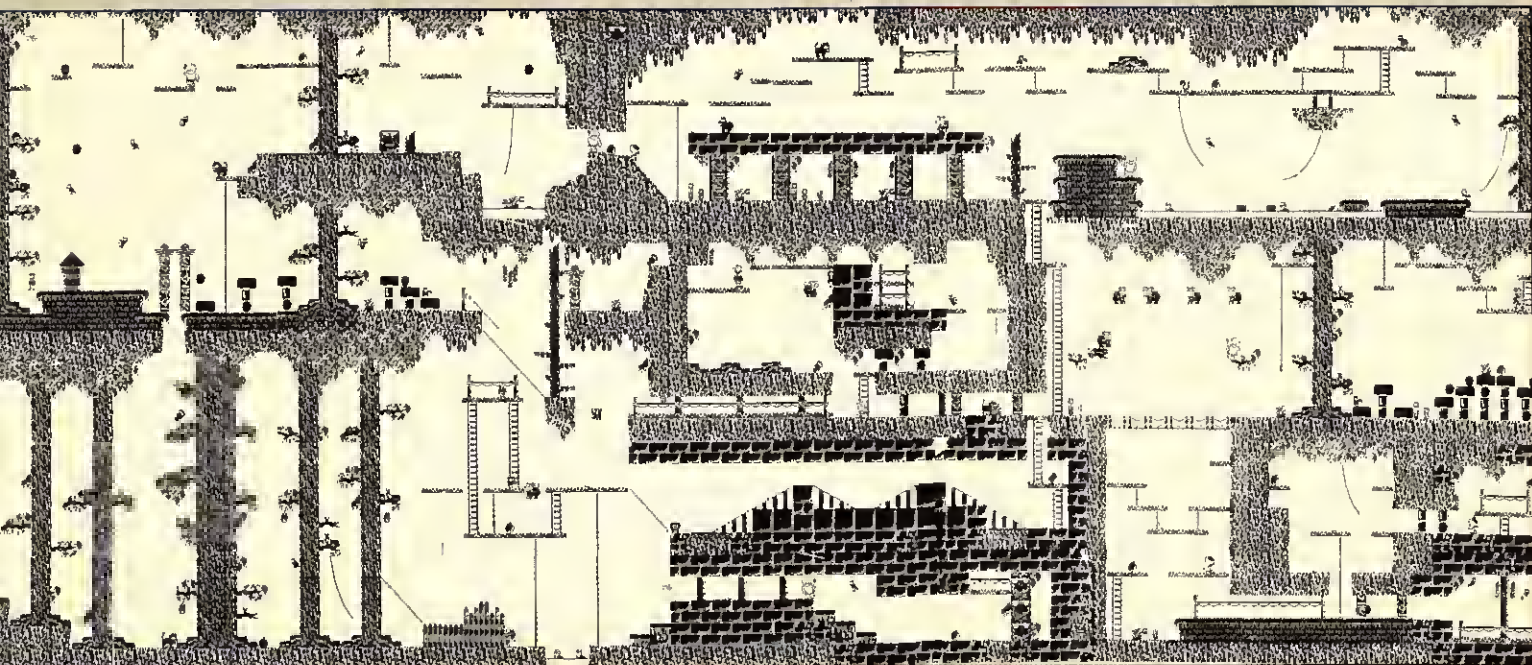
dianes no es tarea difícil si se obra con astucia y habilidad con el látigo, pero... ¿Y los maleficios del sacerdote? ¿Y de los vampiros que...?

Y después de recorrer el interior de la mina plagada de peligros, continuar sobre una vagoneta que se desliza sobre frágiles raíles para poder llegar al Maldito Templo donde se rinde culto a la Diosa Kali. Allí está la Gema. La Gema... y más problemas pues ahora hay que salir y para ello tan sólo un camino, un maravilloso puente de cuerda que pende de un no menos maravilloso precipicio. En cada fase del juego se ofrece una aventura distinta, unas veces habrá que usar la violencia, en otras la habilidad, pero en todas... tu ingenio, te hará falta.



- | | | | | |
|---------------------------|---------------------|-------------------|------------------------|------------------|
| S Posibles salidas | C Coco | D Dinamita | 3 Gusano | 5 Piña |
| T Templo | V Vida extra | E Escudo | 4 Tarro de miel | 6 Cebolla |





- 7 Chocolate
- 8 Grasa
- 9 Ratón
- 10 Cuerda
- 1 Negro que se ahoga
- 2 Pañal

Amarillo localización de los objetos.
Verde lugar donde utilizarlos
(5 y 7 no tienen lugar fijo).

Pedro José Rodríguez Larrañaga

JACK II

THE NIPPER

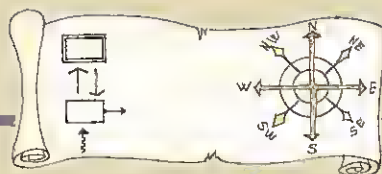
Todo es calma y silencio en la calurosa jungla tropical. Bajo el sol ardiente la vida en la selva transcurre apacible y serena. Pero, de repente, el rugido del motor de un avión, seguido de un espantoso alarido, viene a romper la tranquilidad del ambiente. Pronto, la noticia corre de boca en boca por todos los habitantes de la jungla: ¡Jack ha llegado!

Las cosas han cambiado mucho desde la primera parte del juego que ahora comentamos. Como seguramente recordaréis, Jack decidió, en su momento, ganarse a pulso el título del niño más travieso de su pueblo y, para ello, cometió una serie de gamberradas que le permitieron conseguir su actual y merecida reputación. Pero las víctimas de sus gamberradas denunciaron a la policía las agresiones y daños sufridos, y tras un breve proceso (las pruebas en su contra eran realmente concluyentes), Jack fue condenado a ser deportado a Australia en compañía de su padre.

Pero Jack no está dispuesto, en absoluto, a aburrirse el resto de su

vida rodeado de canguros y en mitad del viaje, mientras el avión sobrevuela la jungla africana, se arroja del avión utilizando su pijama como paracaídas ante el asombro de las azafatas. El padre de Jack no se lo piensa dos veces y se lanza detrás de su angelito. Mucho nos tememos que la jungla no volverá a ser lo que era.

El objetivo del juego, al igual que en su primera parte, es intentar ser lo más travieso posible y conseguir que el marcador de travesuras (naughtyometer) alcance su valor máximo. Para ello, tendrás que utilizar adecuadamente los objetos que encontrarás en la jungla tropical para realizar 10 travesuras, cada una de las cuales incrementará el citado

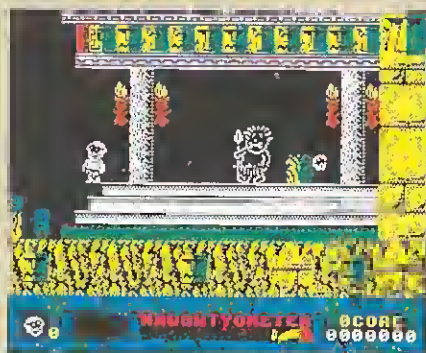


marcador. Cuando hayas realizado las 10 gamberradas, las puertas del templo (pantalla número 62) que habían permanecido cerradas hasta entonces, se abrirán automáticamente. Cuando Jack entre en el templo aparecerá un mensaje de felicitación que supondrá el final de la aventura y tu aclamación como el más grande de los gamberros.

Jack dispone de ocho vidas y dos bolsillos. En el bolsillo de la derecha puede recoger uno de los tres tipos de armas que encontrará en su camino: cocos, dinamita y escudo. Los cocos son el arma principal del juego y ayudarán a Jack a destruir los molestos habitantes de la selva: se lanzan parabólicamente y desaparecen a medida que los usas, si bien, por suerte, son realmente numerosos. Solamente existen dos cartuchos de dinamita y su utilidad será explicada más adelante. Finalmente, el escudo proporciona inmunidad momentánea a los ataques, aunque por desgracia se gaste rápidamente.

El bolsillo izquierdo sirve para almacenar los objetos que te ayudarán en tus gamberradas, de modo que ambos bolsillos permanecen perfectamente independientes y nunca podrás transportar a la vez ni dos armas ni dos objetos. Hay ocho objetos en el juego, todos con su utilidad particular, si bien el gusano aparece duplicado. Explicaremos detalladamente su localización y empleo más adelante. Puedes recoger vidas extra representadas por unos chupetes.

El mapa del juego consta de 192 pantallas dispuestas en una matriz rectangular de 32 pantallas de ancho por seis de alto. A lo largo de sus fas-



cinantes decorados y escenarios atravesarás zonas de grandes árboles en las que podrás utilizar las lianas para saltar de un árbol a otro, troncos que se deslizan por el río y te permiten cruzarlo, fastuosos templos indígenas e incluso minas subterráneas surcadas de raíles con sus correspondientes vagonetas.

Cómo ser un verdadero gamberro

Os indicamos, a continuación, las tareas a realizar para conseguir que el indicador de travesuras alcance su nivel máximo. Únicamente tener en cuenta que el orden de las travesuras es totalmente indistinto y que de ellas solamente ocho exigen la utilización de un determinado objeto. Una vez realizadas, dirigiros al templo subiendo por la escalera de la pantalla 27 y bajando por los árboles en la 28, entrando al templo desde la pantalla 61. Nunca lleguéis al templo sin haber completado las 10 misiones, pues de lo contrario sería imposible volver a subir.

— **Primera gamberrada.** Coger el bote de grasa de la pantalla 33 y, tras saltar por los árboles, dejarlos caer sobre la rama que se encuentra so-

bre la cabeza de Tarzán (pantalla 34), el cual se encuentra suspendido de una cuerda. Arrojando la grasa sobre Tarzán (pulsando simultáneamente abajo y fuego) éste resbalará de la cuerda y caerá al agua.

— **Segunda gamberrada.** Coger el ratón de la pantalla 133. Casi todos sabréis que los elefantes tienen un horrible pánico a los ratones, así que solamente nos queda encontrar el elefante adecuado. En la pantalla 56 podréis observar un pequeño elefante blanco, el único inmóvil de todos los elefantes del juego. Soltando el ratón a su lado, conseguiremos que el paquidermo asustado se suba a la rama del árbol y comience a dar saltos de terror.

— **Tercera gamberrada.** Coge un gusano, teniendo en cuenta que existen dos gusanos exactamente iguales en las pantallas 153 y 179. El gusano sirve para destruir el puente de la pantalla 112, permitiendo de esta manera el acceso a nuevas pantallas inferiores.

— **Cuarta gamberrada.** Coge el tarro de miel de la pantalla 155 y dirígete a la pantalla 89, donde deberás arrojar su contenido en el interior de la cabaña. Aunque en principio no ocurra nada, si esperas unos segundos observarás a cuatro negros salir corriendo de la cabaña y arrojarse al agujero del suelo, momento en el que se incrementará el marcador de travesuras.

— **Quinta gamberrada.** Con la simple ayuda de los cocos destruye el panal de abejas que se encuentra en la pantalla 58, escapando rápidamente para evitar el ataque de las abejas enfurecidas.

— **Sexta gamberrada.** En la pan-

COMMODORE

```
10 REM *** CARGADOR JACK THE NIPPER II
12 REM *** F.V.C.
20 FOR T=27210323: READ A: POKET, A: S=S+A: NEXT
22 IF S<>5065 THEN PRINT "ERROR EN DATAS...": STOP
30 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)"; V$: IF V$="N" THEN POKE301,44
40 INPUT "INMUNE A BICHOS (S/N)"; B$: IF B$="N" THEN POKE304,44
50 INPUT "INMUNE A GOLPES (S/N)"; G$: IF G$="N" THEN POKE307,44
60 INPUT "INMUNE A CAIDAS (S/N)"; C$: IF C$="N" THEN POKE312,44
70 INPUT "INMUNE AL AGUA (S/N)"; A$: IF A$="N" THEN POKE315,44
80 PRINT "PREPARA LA CINTA DE JACK THE NIPPER II Y PULSA SHIFT": WAIT653,1
90 POKE816,16: POKE817,1: POKE2050,0: LOAD
100 DATA 32,165,244,162,30,160,1,142,134,9,140,135,9,96,162,43,160,1,142
110 DATA 114,6,140,115,6,76,0,6,169,44,141,170,199,141,28,150,141,16,130
120 DATA 162,96,142,48,151,141,13,130,76,16,128,70,86,67
```

```
VIDAS INFINITAS
POKE 51114,44
INMUNE A BICHOS
POKE 33308,44
INMUNE A GOLPES
POKE 33296,44
ILESO EN CAIDAS
POKE 38704,96
INMUNE AL SUELO
POKE 33293,44
ARRANQUE
SYS 32784
```

talla 44 tendrás que poner en juego toda tu habilidad para conseguir que el guardián que custodia la salida derecha de la pantalla se ahogue en el río. Ten en cuenta que no vale dispararle y que para que comience a caminar hacia el río, debes acercarte bastante a él y escapar de nuevo hacia la izquierda antes de que te atrape.

— **Séptima gamberrada.** Recoge la piña de la pantalla 160 y un cartucho de dinamita (hay dos, en las pantallas 63 y 91). Dirígete a una pantalla en la que haya un tornado (hay varias, una de las posibles es la número 89) y observa que el tornado es, en realidad, un gran lobo que cambia su apariencia periódicamente. Con la ayuda de la piña y la dinamita podrás destruir el tornado cuando éste se encuentre bastante cerca de Jack.

— **Octava gamberrada.** Coge la cuerda de la pantalla 134, si bien para llegar a ella tendrás que realizar un peligroso recorrido entre las copas de los árboles y los puentes de madera. Con la cuerda en tu poder, dirígete a la pantalla 167 y, una vez subido al árbol, colócate en la rama a la derecha del mismo. Cuando el guerrero se coloque justamente debajo de la rama, lanza la cuerda y conseguirás que el negro quede atado de la rama colgado de los pies.

— **Novena gamberrada.** Coge la tableta de chocolate (pantalla 143) y dirígete a cualquier pantalla que tenga río, troncos flotantes y hombres nadando en el río (hay muchas que corresponden a esta descripción, co-

mo puede ser la número 157). Subido a un tronco, activa el objeto cuando el hombre pase a tu lado, con lo que conseguirás que se convierta en mono.

— **Décima gamberrada.** Coge la cebolla de la pantalla 170 y dirígete a la pantalla 68. Actívala y observarás sorprendido que las tres hienas de la pantalla, famosas por su estúpida risa, se ponen a llorar (todo un espectáculo).

Cargador de Spectrum y Amstrad

Con el cargador que os ofrecemos, terminar el juego será tarea fácil, sin

que por ello se pierda el interés y la adicción. Los usuarios de Spectrum deberán teclear, en primer lugar, el bloque en Basic y, a continuación, el bloque en Código Máquina indicando como comienzo 40000 y 93 como número de bytes. Los usuarios de Amstrad CPC tienen un único cargador en Basic que se encarga de realizar los pokes pertinentes. En ambos sistemas, los pokes son los mismos: vidas infinitas, número de vidas, cocos infinitos, inmune a los enemigos, pantalla inicial y ver el final del juego. Únicamente indicar que la opción de inmunidad no defiende de las antorchas y paredes de roca, a la vez que en muy contadas ocasiones se vuelve ineficaz.

	Spectrum	Amstrad
Vidas infinitas	Poke 43251,0	Poke &705C,0
Número de vidas	Poke 34631,n	Poke &50D0,n
Cocos infinitos	Poke 3830,3,20 1	Poke &5D20,&C9
Inmune a los enemigos	Poke 3440,3,24	Poke &4E3B,24
	Poke 34447,0	Poke &4E6C,24
Pantalla inicial	Poke 34600,n	Poke &50B1,n
	Poke 34616,n	Poke &50C1,n
	Poke 34620,n	Poke &50C5,n
	Poke 49646,n	Poke &7E3D,n
Ver final del juego	Poke 34600,62	Poke &50B1,62
	Poke 34616,62	Poke &50C1,62
	Poke 34620,62	Poke &50C5,62
	Poke 49646,62	Poke &7E3D,62
Número de travesuras	Poke 36142,n	Poke &5513,n

AMSTRAD

```
10 REM Cargador Jack the nipper 11
20 REM Pedro Jose Rodriguez-87
30 MODE 1:FOR n=&A000 TO &A050:READ a$:P
OKE n,VAL("&a$");NEXT
40 INPUT"Vidas infinitas? ";a$:IF UPPER$
(a$)="S"THEN POKE &A027,8 ELSE INPUT"Num
ero de vidas? ";a$:POKE &A02C,a
50 INPUT"Cocos infinitos? ";a$:IF UPPER$
(a$)="S"THEN POKE &A031,&C9
60 INPUT"Immune a los enemigos? ";a$:IF
UPPER$(a$)="S"THEN POKE &A036,&18
70 INPUT"Pantalla inicial? (1-191) ";a:1
F a THEN POKE &A03E,a
80 INPUT"Ver el final del juego? ";a$:IF
UPPER$(a$)="S"THEN POKE &A03E,&3E
90 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
";FOR n=1 TO 1000:NEXT:MEMORY &3FFF:ON E
RROR GOTO 100:TAPE
100 MODE 0:LOAD"!",&4000:CALL &A000
110 DATA F3,21,0,40,11,0,1,1,0,2,ED,B0,2
1,25,A0,11,0,3,1,2C,0,ED,B0,3E,C3,32,BE,
1,21,0,3,22,0F,1,C3,0,1,F3,3E,35,32,5C,7
0,3E,0,32,00,50,3E,21,32,20,50,3E,20,32,
38,4E,32,6C,4E,3E,0,A7,20,C,32,B1,50,32,
C1,50,32,C5,50,32,30,7E,C3,0,40
```

SPECTRUM

LISTADO 1

```
10 REM Jack the nipper II
20 REM Pedro Jose Rodriguez-87
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 24831: LOAD "CODE 23296: P
OKE 23650,8: CLS
40 INPUT"Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(1)<"S" THEN POKE
23337,0: INPUT"Numero de vidas
? ";a: POKE 23339,a
50 INPUT"Cocos infinitos? ";
LINE a$: IF a$(1)<"S" THEN POKE
23347,0
60 INPUT"Immune a los enemigos? ";
LINE a$: IF a$(1)<"S" THEN PO
KE 23352,0: POKE 23356,0
70 INPUT"Pantalla inicial? (1
-191) ";a: IF a THEN POKE 23358,
a
80 INPUT"Ver final del juego?
"; LINE a$: IF a$(1)<"S" THEN P
OKE 23350,62
90 PRINT:PRINT"Inserta cinta o
riginal..."; PAUSE 100: INK 0: P
OKE 23624,0: CLEAR: RANDOMIZE U
SR 23296
100 CLEAR: SAVE "JACK2bas" LIN
E 10: SAVE "JACK2bin"CODE 23296,
93: VERIFY "": VERIFY "CODE
```

LISTADO 2

Linea	Datos	Control
1	CD515BCD5158CD51580D	1352
2	2100401100103EFF37CD	718
3	5605CD51580D21006111	806
4	009F3EFF37CD5605AF32	1052
5	F3A83E003247873EC932	1050
6	9F953E10326386AF328F	1045
7	863E00A7280C323C8732	710
8	EEC1323887322887C3C0	1284
9	85D0210000111100AF37	651
10	C3560500000000000000	286

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 93

Para teclear el Listado 2, es necesario utilizar el Cargador Universal de Código Máquina, que figura en esta misma revista.



CODIGO SECRETO

SPECTRUM

CORRECAMINOS

Para conseguir vidas infinitas en este juego pulsamos simultáneamente las teclas B-J-R cuando aparezca el menú.

*Luis V. Salinas González
(Valencia)*

WONDER BOY

POKE 34632,0. Vidas infinitas.
POKE 34049,N N=número de vidas.
POKE 36855,201 Wander anda por el aire.

*Ángel Martínez Santiago
(Madrid)*

KRAKOUT

Este truca la utilizaremos cuando aparezca la estrella que nos pasa de pantalla. Nada más tocarla damos rápidamente, varias veces al space y así conseguiremos que nos pase algunas pantallas. La misma ocurre si utilizamos el joystick y pulsamos la tecla del fuego.

*David Mara Mara
(Madrid)*

MUTANTS

Si quieres conseguir todas las planas, sigue estas trucas. Na habrá mutante que se te resista (que la intenten si se atreven):

— Mutante 1 (cruz parpadeante): serpiertes. Debes destruirlas con el láser.

Hay cuatro planas prategidas por «lambres».

— Mutante 2 (nube de gas zutana). Debes destruir las generadores con el láser. Hay tres zanas así.

— Mutante 3 (aja): cuadradas móviles. Se destruyen con el láser. Hay sólo una zana.

— Mutante 4 (cruz): rayas eléctricas. Tienes dos alternativas:

● Cubrir el camina con globos de defensa (haz un rectángulo hacia el plano, lo suficientemente ancho para que tú la puedas atravesar). Así evitarás que las rayas cubran la salida. Date prisa en hacerla.



● Abrirete pasa con las misiles. Es menos efectiva. Hay tres zanas de rayas.

— Mutante 5 (triángulo): raya de gas. Surgen en poca cantidad. Destruirlas con láser. Hay dos zanas como ésta.

— Mutante 6 (cuadrada): radea el generador con globos de defensa antes de coger el plano.

— Mutante 7: hazte un

camina disparando en diagonal con el láser.

*Daniel García Sánchez
(Madrid)*

BLACK MAGIC

Si la tuya no es la magia negra y no consigues nada, sigue estas consejas:

— Si quieres ver pantallas no cajas las ajas y no te saldrán enemigos.

— Si se te acaban las flechas, toca un «trall», te dará flechas a cambio de comida. Na la hagas si tienes poca comida.

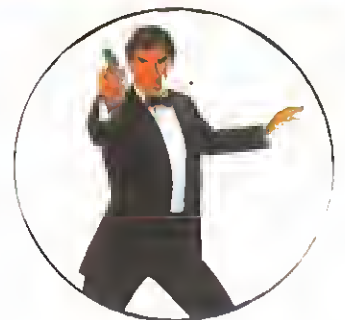
— Disparando a las escudos puedes hacer un puente sobre las lagas. Si na hay escudos déjate llevar por las pájaras «taxi» (tranquila, es gratis).

*Daniel García Sánchez
(Madrid)*

007 ALTA Tensión

— Fase 1: na hace falta pasar la última piedra (la más puntiaguda) para dar una lección a tus enemigos, na seas pinga, y quédate justo antes de la penúltima piedra, con la que conseguirás que sólo salga un enemigo. Tras cambiar a la Walther PPK, le das, y te vas.

— Fase 2: na te pares para nada, a na ser que te salga un enemigo muy a la derecha, en cuya casa de-



bes dispararle (a na ser que seas tanta a te guste sufrir).

— Fase 3: Coge el casco, lleva el abjetivo abajo del toda, selecciónala, saca el abjetivo de la pantalla y vuelve a apretar el botón.

— Fase 4: más te vale que cajas el bazaar, la selecciónes y te cargues a las lecheras de un sala tira, na te preocupes del helicóptero, que la pilota Murdock, y M.A. na le dejará disparar mucha.

*Luis Miguel Prieta
(Madrid)*

BARBARIAN

¡Dejad en paz a la chica de la portada y centraos en el juego!

Para terminar este juego (matar a siete idiotas y al enano de su jefe), bastará con que le arrincais en un lado y le deis dos patadas y le valváis a arrincar.

*Luis Miguel Prieta
(Madrid)*

FIST II

Para derrotar a los enemigos no hace falta más que motorlas. Pero si la queréis hacer rápida, ogochoos y utilizad el borrida y el galpe auténtica exploding (vulgarmente llamada «copia dalarasa»), le venceréis, pero con pocas puntas.

Si lo que queréis es conseguir puntas, seguid este esquema:

Dadle dos borridas, e inmediatamente después, empezad a saltar de izquierdo a derecha, dando dos rebotes contra cada lado, y... ¡sorpresa!: enemiga poralizada y tartos especiales, los que queréis.

*Daniel García Sánchez
(Madrid)*

MAG-MAX

Cuando llegues a la nove drogán, disporo mientras subes y bajas.

*Luis Miguel Prieto
(Madrid)*

BOMBJACK

Si pulsas el botón de disparo cuando estés en el aire, frenarás. Si en el oire

dos muchas veces seguidas al botón de fuego, y al mismo tiempo una dirección, nuestra ratán planeó así en horizontal. Esta es útil para cuando toda el suelo esté plagado de enemigos. Si coges todas las bombas cuando están ardiendo, tendrás un bonus de 10.000, 20.000, 30.000 a 50.000 puntas, según el número de bombas.

*Javier Cuerva-Aranga Salinas
(Asturias)*

JACK THE NIPPER

Si tienes que otrovesor colles, ponte a la distancia justa de un salto del borde de la pantalla, y salta. Oirás un chasquido, y caerás o lo olera, donde nadie te podrá tocar. Si no la consigues, colculo mejor el salto y vuélvela o intentar.

*Javier Cuerva-Aranga Salinas
(Asturias)*

CAMELOT WARRIORS

En las pantallas con scroll, mueve o tu cobollero de derecha a izquierda como si estuviese jugonda o De-

cathlon. Te encantarás al final de la pantalla, y te ohararás tener que esquivar a las bichas de estos pontollos.

*Javier Cuerva-Aranga Salinas
(Asturias)*

JET-SET WILLY II

POKE 36477,0 inmune o las abjetas móviles.

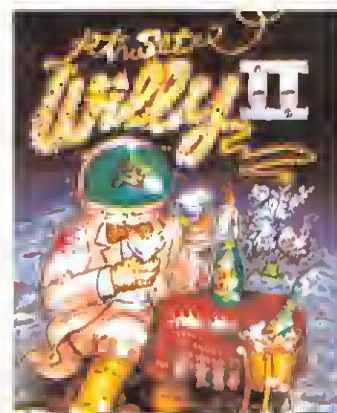
POKE 36622,0 muchos en vez de vidas.

POKE 36358,0 vuelve manchas a las abjetas móviles.

POKE 36874,0 los abjetas o coger na brillan.

POKE 36666,0 no se ven los vidos.

POKE 36275,0 las abjetas móviles de arriba o abajo entran y salen sin poror.



POKE 35937,0 cambian de caras.

POKE 35161,0 cambian de caras.

POKE 37847,0 al final de la partida no sale el pie.

POKE 31107,201 al coger un objeto suena una música rara.

POKE 35853,0 subraya las morcadadas.

POKE 36726,0 cambio tintos.

*Javier Cuerva-Aranga Salinas
(Asturias)*

ZORRO

En la cárcel del Zarra hoy un truca para escapar fácilmente: subir arriba del todo y saltar hacia la derecha, justa en el borde, al llegar al suelo seguir caminando hacia la derecha y veréis cómo atrovesáis la pantalla para salir por el otro lado. Ahora tirar hacia la izquierda y... libre, darle el pañuelo o lo damos y valer o por lo raso al sitio de siempre, llevársela a la dama y... final decepcionante.

*Óscar Cervera Úbeda
(Valencia)*

COMMODORE

BALL CRAZY

Hacer un reset y teclear SYS 32784. Obtendréis vidas infinitas.

*José Santos Ruiz Rapera
(Ciudad Real)*

EXOLON

En la fase número 9 encontramos una especie de puerto de calar raja y mogenta; si nos calacamas en media de lo puerto y presionamos el botón de disparo una vez, veremos cómo a nuestra protagonista le aparece otra lóser además del que pasee. Este lóser nos será de gran utilidad sobre todo contra las lonzomiles que aparecen.

*Corlas Barrosa
(Barcelano)*

JAIL BREAK

POKE 52050,234 vidas infinitas

POKE 52051,234

POKE 52052,234

POKE 52097,234

POKE 52098,234

POKE 52099,234.

SYS 51200 para empezar

HADES NEBULA

POKE 2279,1-255 vidas extras

POKE 6513,234

POKE 6514,234

POKE 6515,234 vidas infinitas.

SYS 18550 para empezar.

*Eduarda de Domingo
(Valencia)*

KRAKOUT

POKE 44388,234

POKE 44389,234

POKE 44390,234

POKE 32934,0-100 nivel poro empezar.

SYS 32837 para empezar.



NEMESIS

POKE 5975,234

POKE 5976,234

POKE 5977,234 vidas infinitas.

SYS 5779 para empezar.

WEST BANK

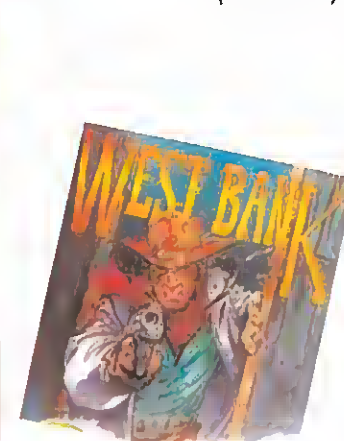
RESET.

POKE 4256,1-20 vidas.

POKE 12713,165 vidas infinitas

SYS 4100 poro empezar.

*Eduarda de Domingo
(Valencia)*



RENEGADE

Si queréis terminar el juego can éxita, ésta es la manera más fácil de hacerla:

1.ª Fase: el metra

La mejor es ir a la pantalla de la izquierda y panernas frente a la pared, miranda hacia ella. Así, sálanas padrán atacar par la espalda, pera can nuestra patoda hacia atrás será fácil acabar can ellas. Cuanda aparezca el jefe y la tiréis, cama ya he dicha anteriormente, seguid danda patadas, ya que si na, se levantará rápidamente y nas sorprenderá can una de sus martíferas patadas.

2.ª Fase: las mataristas

Debemas panernas en el centra y cuando una mata esté a unas 3 á 4 cm de nasatras, pegar una patada en el aire en esa misma dirección. Una vez las hayamas derribado, debemas ir a la pantalla de la derecha y repetir la misma apercación que en la fase 1, sála que esta vez la patada hacia atrás será hacia la izquierda en lugar de a la derecha.

3.ª Fase: la gran Berta

Al igual que en la primera fase, debemas irnas o la pantalla que está más a la izquierda. Allí, valvemas a pegar las mismas patadas. Cuanda nas queden das a tres chicas par matar, aparecerá la gran Berta que se lanzará contra nasatras cama un raya. Debemas primero matar a todas las chicas (es la más aconsejable, pera na es necesaria) y después alejarnas rápidamente de Berta. Entances se lanzará cantra nasotros y deberemas darle una patada en el aire, así hasta acabar can ella. Este golpe requiere práctica y paciencia, pera na te desanimes.

4.ª Fase: los negras

Esta fase es la más fácil, ya que na sale el jefe. El pracesa para pader pasar esta fase es el misma que empleamas en la segunda, es decir, tendremas que di-

rigirnos a la pantalla de la derecha y pegar la patada, can la diferencia de que un sala cuchillaza de las negras nas mata. Cuando pasamas a estas negras, se abre una puerta que nas conducirá directamente a la...

5.ª Fase: el jefe

Nada más entrar en la casa-escenaria, debemas dar una patada en el aire a la izquierda. Can esta canseguiremas panernas miranda hacia la pared. A continuacián, debemas dar patadas a las negras (nunca mavernas de esta pasición, mirando a la pared), subienda y bajanda cuanda el jefe nas dispere. Una vez eliminadas todas las negras navajeras, tendremas que matar al jefe a base de puñetazas. Una buena táctica para hocerla es acarralarla en el lada apuesta de dande estábamas y hacer la anterior, es decir, dar puñetazas.

Ahara, ¡ve carrienda a buscar a la chica!

Enrique Barreca Martínez
(Madrid)

EXOLON

Cuanda salga el menú, tecleáis el número 2, que es define keys, y, a continuacián, escribís la siguiente:

Left=Z
Right=O
Jump=R
Duck=B
Fire=A

Escucharéis una música y ya tendréis vidas infinitas.

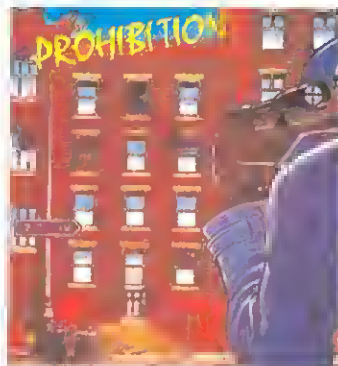
David Tarazaga
(Barcelona)



PROHIBITION

En Prahibitian, la primera, hay que redefinir las teclas y, entances, se pulsará cuanda salga un monigate sanriente, la tecla que más cámada as parezca. Cuanda estéis juganda y se as vaya a acabar el tiempo, pulsad la tecla sin saltarla, veréis cama el tiempo camienza de nueva. Entonces, el tiempo habrá camenzada de nueva, pera cuidada, éste también se acaba.

Javier Pérez Delgada
(Palencia)



HEAD OVER HEELS

En la primera habitación aparecen Heod y Heels separadas par uno valla. Pues bien, calacamas a ambas persanajes junta a dicha valla (miranda las das hacia ella) y pulsamas a lo vez la tecla de «salta» y la tecla de «cambia de persanaje» varias veces seguidas. Observaremos que ambas saltan más y una de las das saltará la valla, par la que las pondremas en la misma habitación y na tendremas que esperar a la frutería.

Abencia-Enrique Pérez Asensi
(Palma de Mallorca)

3D GRAND PRIX

En 3D Grand Prix, hay que pulsar la tecla Esc; después, mantenienda pulsada la tecla Cantral hay que teclear la palabra «artwork», entances pasaremos a la siguiente pantalla.

Javier Pérez Delgada
(Palencia)

NEMESIS

Si deseas jugar en la fose en la que te han matada sin tener que empezar desde el principia, sigue estas pasas:

1. Selecciona la apcián de das jugadares.

2. Al primer jugadar deja que le liquiden nada más empezar, pera can el segunda intenta pasar de fase.

3. Cuanda te maten todas las vidas, vuelve a elegir lo apcián de das jugadares. El primer jugador empezará desde el principia, pera el segundo la hará en la fase donde le hayan matada.

Francisca Parda
(Madrid)

BARBARIAN

En Barbarian hay una nata curiosa, esperad un rata nada más aparecer en la última fase, veréis como vuestra persanaje empieza a pratestar.

Javier Pérez Delgada
(Palencia)



SHORT CIRCUIT

En Shart Circuit, pulsad las teclas «acean» a la vez y pasaréis a la fose 2.

Javier Pérez Delgada
(Palencia)

ARKANOID

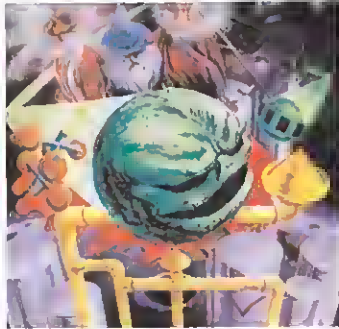
Pake &2F3,0 vidas

Janathan Navaa
(Barcelona)

WIZBALL

En este juego hay un truco que consiste en que al coger las perlas si arrancamos desde el principio de la pantalla y no paramos de disparar hasta que no haya mas cagida lo perla, en vez de avanzar un sala cuadra lo opción de objetos, avanzará varias. Si llevos o Cotelite el truca no funciano.

Luis Miguel Prieta
(Madrid)



NEMESIS

Pake &9D74,0 vidas infinitas

Jonathan Novoa
(Barcelano)

JACK THE NIPPER

En este juego, si te pones pegada al bardilla y pulsas las teclas O, K, X (orriba, oboja y derecho, respectivamente), verás que el muñeco se sube al bordilla. Grocios o esta, lo gente que vo par lo colle na te quita vida. Hay que decir que al realizor esta operoción pierdes vidas, pera al fin y al co-ba, merece la pena.

Si, además, quieres que nuestra amiga Jack «vuele», hoz la siguiente:

1. Súbete al bardilla.
2. Sitúote en el media de lo pontollo.
3. Pulsa las teclas O, K y Z a la vez.

Verós que cuanda voyos a pasar de pantallo, Jack sufrirá una pequeña transformacián. En este momento, pulsa sála la tecla de arriba (O) y Jack treporá par la pared. Cuanda na pueda subir más pulsa lo Z y si se queda atascada, después de haber pulsoda esta tecla, pulsa de nueva la tecla de arriba. Cuando lle-

gue al techa, muévete hacia la izquierdo y Jack podrá valar. Si na sole o lo primera, vuelve a intentarla de nueva.

La pontolla parece que se bloquea, pero na es así.

Si haces que Jack vuelva mucha, el juego acabará bloqueándose.

Francisco Parda
(Madrid)



COBRA

Can estas pakes conseguiréis vidas infinitas.

Pake &4ECA,0

Poke &4ECB,0

Pake \$4ECC,0

Pake \$43DC,0

Javier Pérez Delgado
(Palencia)

FREDDY HARDEST

La clave: 897653.

Lo frase final: «La has conseguida, ni tú misma te la crees, playboy de mierda; continuará Freddy Hardest en Manhattan Sur».

José María Sotomayor
(Madrid)

SABOTEUR II

Pake &960E,0 energía

Pake &33FA,0 tiempo

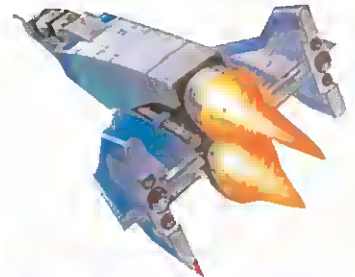
Jonathan Navaa
(Barcelona)

XEVIOUS

Pake &1539,&C9 invulnerable

Pake &117F,&C9 las enemigas na disparan

Javier Pérez Delgado
(Palencia)



MSX

HEAD OVER HEELS

Es posible llegar al final ahorrando mucha tiempo, aunque sólo alcancemos la categoría de espías; hay que hacer lo siguiente: Llegamos hasta la estación espacial en la que hoy das flechas; los seguimos y separamos o Heod y Heels para que lleguen al última munda (Blacktooth). Reunimos o Heels can Heod en el comina de este última y llegamos a una pontolla can suela espinosa, muy difícil de pasar par la que previamente habremos dejada a uno de los protagonistas sin coger inmunidad ya que si cayeran na morirían y quedarían atrapadas. Pasamos das pontallas con cubas explosivas, uno en lo que hoy damos, otro can perras y das más en el mismo senti-

do. En la pantalla del ascensor atrapada subimos y nos dejamos caer en lo puerta, pasamos la pantalla del rabat y las cubas, lo pantalla en la que tenemos que manejar el rabat, una habitación más y llegamos o lo que nos transportará a Freedom y al final.

José Miguez Vázquez
(Orense)



THE LAST MISSION

Si queréis tener inmunidad en este juego, uno vez corgoda y después de pulsor lo «S» poro camenzor, opretar simultáneamente los teclor O,P,E,R,A.

Tani Mir y David Ramán
(Barcelona)

KING VALLEY

POKE &H8B23,0 vidas.

Crookedbay
(Barcelona)

KNIGHTMARE

En las niveles 1.º, 3.º y 4.º, existen salidas y vidos extras:

1.º Nivel. La salida que hay en este primer nivel nos lleva al 2.º nivel. Más adelante, a lo derecho encontraremos una vida y aún más adelante una vida al 3.º nivel.

3.º Nivel. Con lo primero casa de valar que pode-

mas encontrarnos en este nivel es una vida extra que está a la derecha de la pantalla y más adelante (después de un puente que esté o lo izquierdo) encontramos una salida que nos conduce directamente al 5.º nivel. Pera aun, más adelante todavía, encontramos una vida extra antes de franquear el última puente.

4.º Nivel. Encontraréis una vida a lo derecho que conduce al 6.º nivel más una vida extra.

Para encontrar las salidas hay que pasar antes dicha nivel.

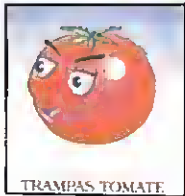
MONSTRUOS

1. Bruja.
2. Calavera.
3. Murciélago Gigante.
4. Hombre Borbudo.
5. Guerrera.
6. Xino.

Albert Morquet
(Barcelona)

CONCURSO

SPECTRUM - AMSTRAD - COMMODORE - MSX



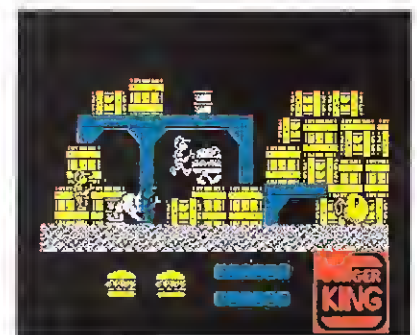
WHOPPER CHASE

REGALAMOS MÁS DE 4.000 JUEGOS

BURGER KING y MICROMANÍA
te ofrecen la posibilidad
de conseguir
completamente GRATIS
el juego «Whopper Chase».

BASES

- Deberéis enviar un dibujo de una Hamburguesa Whopper, en color, a la siguiente dirección:
MICROMANÍA
Ctra. de Irún, km 12,400
28049 Madrid
«CONCURSO WHOPPER»
- El mencionado dibujo deberá ir acompañado del cupón con vuestros datos personales que se adjunta en esta misma página.
- No se admitirán fotocopias de los cupones bajo ningún concepto.
- Los juegos se entregarán por riguroso orden de llegada, terminándose el concurso una vez que se haya entregado la última de las cintas.



Con sólo enviar el cupón
podréis convertirnos en una
Superwhopper gigante que se
enfrentará a miles de
enemigos.

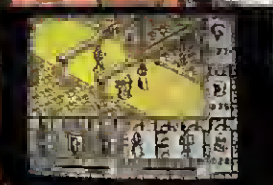
NOMBRE _____
DIRECCIÓN _____
POBLACIÓN _____ C.P. _____

S. XI - S. XXIX

CUERPO A CUERPO

A TRAVES DEL TIEMPO

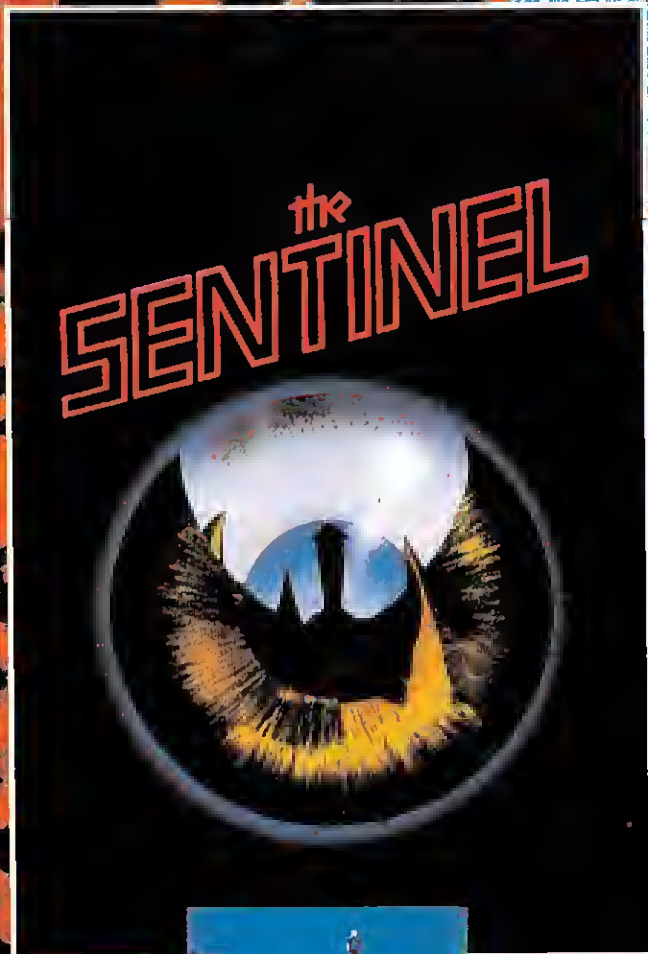
875 P.V.P.



EL CID

Acción sin tregua en la primera aventura gráfica con sistema de animación tridimensional, y además hecho en España.

Spectrum, Amstrad, MKS.



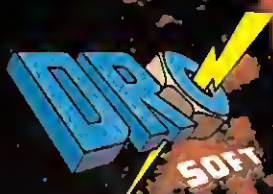
SENTINEL

Más allá de tus sueños más salvajes, donde las únicas fuerzas que encontrarás serán energía pura, se encuentra el Centinela. Lucha contra él a través de 10.000 mundos.

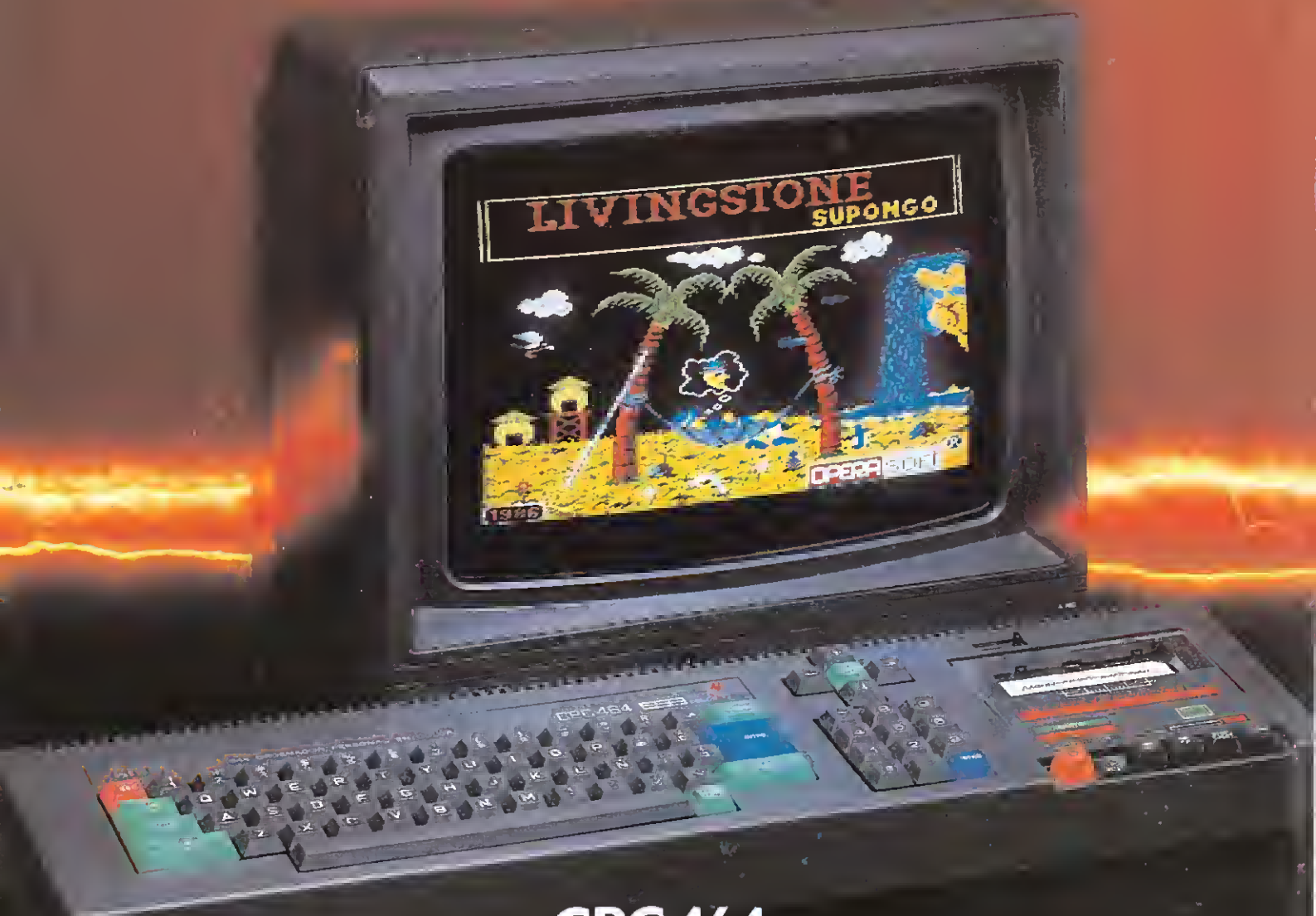
El juego más premiado en su origen, en la historia de DRO SOFT:

1984 Gold Medal, Zap! 64 Programmer of the Year Geoff Crammond, Amstrad Action Rave, Commodore User Screen Star, CTW Game of the Year, CCI Game of the Year, Crash Smash, Sinclair User Classic, Your Sinclair Megagame C&VG Golden Block.

Commodore, Spectrum, Amstrad.



¿TODAVIA NO TIENES?



Serie CPC

- **TECLADO** ● Teclado profesional con 74 teclas en 3 bloques - Hasta 32 teclas programables - Teclado redefinible
- **PANTALLA** ● Monitor RGB verde (12") o color (14")

	Normal	Alta Res.	Multicolor
Col. x líneas	40 x 25	80 x 25	20 x 25
Colores	4 de 27	2 de 27	16 de 27
Puntos	320 x 200	640 x 200	160 x 200

— Se pueden definir hasta 8 ventanas de texto y 1 de gráficos.

- **SONIDO** ● 3 canales de 8 octavas moduladas - independientemente - Altavoz interno regulable - Salida estéreo

- **BASIC** ● Locomotive BASIC ampliado en ROM - Incluye los comandos AFTER y EVERY para control de interrupciones

CPC 464

UNIDAD CENTRAL MEMORIAS

- Microprocesador Z80A - 64K RAM ampliables - 32K ROM ampliables

- **CASSETTE** ● Cassette incorporada con velocidad de grabación (1 ó 2 Kbaudios) controlada desde Basic

- **CONECTORES** ● Bus PC8 multiuso. Unidad de Disco exterior paralelo Centronics. salida estéreo, joystick, lápiz óptico, etc

- **SUMINISTRO** ● Ordenador con monitor verde o color - 8 cassettes con programas - Libro "Guía de Referencia BASIC para el programador" - Manual en castellano - Garantía Oficial AMSTRAD ESPAÑA

TODO POR



C/ Aravaca, 22, 28040 Madrid. Tel. 459 30 01, Télex 47660 INSC E. Fax 459 22 92

DELEGACIONES:

Cataluña: C/ Tarragona, 110. Tel. 425 11 11, 08015 Barcelona. Télex 93133 ACEE E. Fax 241.81 94 ● Canarias: C/ Alcalde Ramírez Bethencourt, 17. Tel.

VES TU AMSTRAD?



CPC 6128

UNIDAD CENTRAL. MEMORIAS

- Microprocesador Z80A - 128 K RAM ampliables - 48 K ROM ampliables.

- **UNIDAD DE DISCO** ● Unidad incorporada para disco de 3" con 180K por cara

- **SISTEMAS OPERATIVOS** ● AMSDOS, CP/M 2.2, CP/M Plus (3.0)

- **CONECTORES** ● Bus PCB multiuso, paralelo Centronics, cassette exterior, 2" Unidad de Disco, salida estéreo, joystick, lápiz óptico, etc.

- **SUMINISTRO** ● Ordenador con monitor verde o color - Disco con CP/M 2.2 y lenguaje DR. LOGO - Disco con CP/M Plus y utilidades - Disco con 6 programas de obsequio - Manual en castellano - Garantía Oficial AMSTRAD ESPAÑA.

TODO POR	79.900 Ptas. (monitor verde)
	105.900 Ptas. (monitor color)

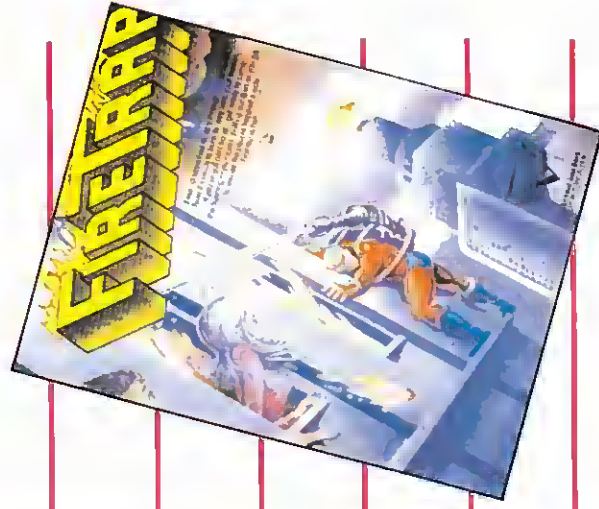
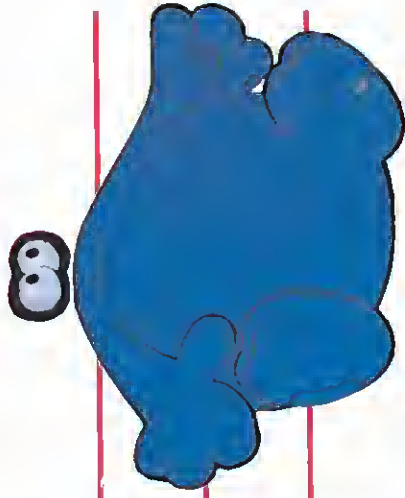
te tu regalo!

Comprar tu CPC recuerda que hay magníficos juegos y programas de regalo. ¡Llévatelos! .



¡¡ Increíble !!

AMSTRAD



1 COMBAT SCHOOL	Ocean
2 MATCH DAY II	Ocean
3 CALIFORNIA GAMES	Epyx
4 DESPERADO	Topo Soft
5 PHANTOM CLUB	Ocean
6 PHANTIS	Dinamic
7 FREDDY HARDEST	Dinamic
8 THROUGH THE TRAP DOOR	Piranha
9 TRANTOR	Go
10 GOODY	Opera Soft



ADA MEJOR

SPECTRUM+3 PACK

disco



NO hay ningún programa más vendido en la historia de España que **FERNANDO MARTIN BASKET MASTER.**

NO existe otro juego que haya dado más que hablar en Europa que **GAME OVER.**

NO se ha superado el record de permanencia en el TOP 20, establecido por **ARMY MOVES.**

NO podía imaginarse nunca el éxito de una aventura gráfico-conversacional como **DON QUIJOTE.**

NO pierdas la oportunidad.

Ahora tienes los cuatro **MEGA-JUEGOS** en un disco.



ARMY MOVES



DON QUIJOTE

DINAMIC SOFTWARE. PZA. DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID, 29-1. 28008 MADRID

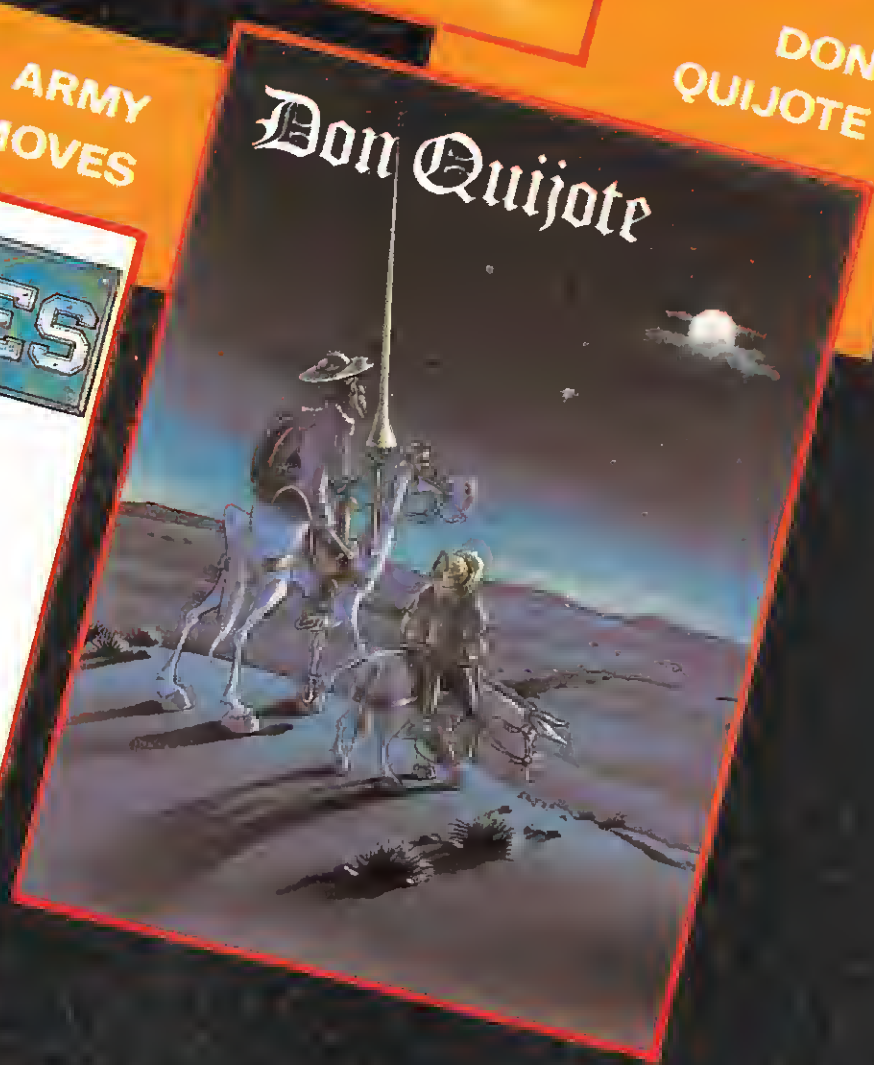
TELEX: 44124 DSOFT-E TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: (91) 314 • 18 • 04.

PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO: (91) 248 • 78 • 87.



ARMY
MOVES

DON
QUIJOTE



D. **DINAMIC**

in N

NO HAY NA

GAME OVER



F. MARTIN



No hay nada mejor, aquí tienes las pruebas:



11 NEBULUS

Hewson Consultants

12 THUNDERCATS

Elite

13 FERNANDO MARTÍN

Dinamic

14 EL CID

Dro Soft

15 YOGI BEAR

Piranha

16 RAMPAGE

Activision

17 RENEGADE

Imagine

18 RED L.E.D.

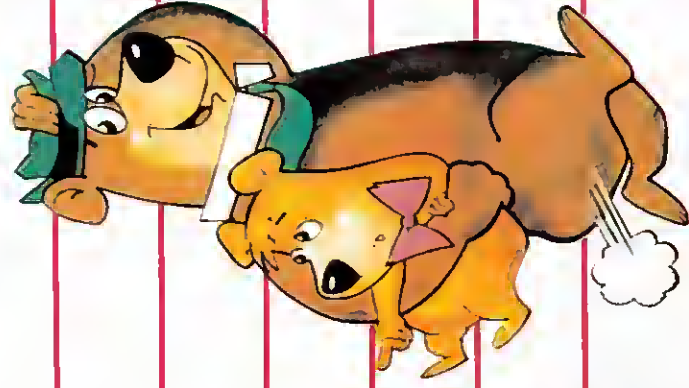
Starlight Software

19 FIRETRAP

Electric Dreams

20 SUPERCYCLE

Epyx



los 20 Recomendados

COLECCIONA MICROMANÍA!

850 ptas.

**Para solicitar
las tapas,
remítenos
hoy mismo
el cupón de pedido
que encontrarás
en la solapa
de la última página**



**No necesita encuadernación,
gracias a un sencillo
sistema de fijación
que permite además
extraer cada revista
cuantas veces se necesite.**

CARGADOR UNIVERSAL DE CODIGO MAQUINA

Utización. En la línea inferior de la pantalla, aparecerá un pequeño menú de opciones a cada una de las cuales se accede pulsando la tecla que corresponde con su inicial.

INPUT. Este comando sirve para introducir nuevas líneas de Código Fuente. Al pulsarlo, el programa nos solicita un número de línea. Obligatoriamente, hemos de comenzar por la línea 1 a no ser que ya hayamos introducido alguna otra previamente.

Tras indicar el número de línea, nos pedirá los datos correspondientes a la misma. Una vez tecleados, y suponiendo que no haya habido ningún error hasta el momento, hay que introducir el Control que está situado en cada línea, pudiendo pasar, si lo deseamos, al menú principal pulsando simplemente «ENTER».

TEST. Para listar por pantalla las líneas de datos que hayamos metido hasta el momento.

DUMP. Este comando vuelca el contenido de la variable AS en memoria, a partir de la dirección que se especifique. Esta operación es obligatoria antes de hacer funcionar una rutina o programa en código máquina. En la mayoría de los casos, con la rutina se indicará también la dirección de memoria donde debe ser volcada y su longitud expresada en bytes.

Al intentar volcar el código fuente, puede ocurrir que nos aparezca el mensaje «ESPACIO DE TRABAJO». Esto indica que estamos intentando volcar en una zona que el ordenador está usando para sus propios cálculos.

SAVE. Este comando nos permite salvar en cinta el código fuente o el código objeto para su posterior utilización. Al pulsar SAVE nos aparecerá un segundo menú de tres opciones: Salvar Código Fuente (F), Salvar Código Objeto (O), indicando dirección y número de bytes, o volver al menú principal (R).

LOAD. Cuando el número de datos a teclear sea grande, es normal tener que realizar el trabajo en varias veces. Para ello, puede salvarse en cinta la parte que tengamos (Código Objeto) y luego recuperar mediante la opción: LOAD.

Una vez tecleado el programa cargador hay que hacer GOTO 9900, con lo que se grabará y verificará en cinta.

Si por cualquier razón, intencionada o no, se detuviese durante su utilización, es imprescindible teclear «GOTO menu», nunca RUN ni ningún tipo de CLEAR, ya que estos dos comandos destruyen las variables y con ellas el código fuente que hubiera almacenado hasta el momento.

Las líneas que no aparezcan deben teclearse con 20 ceros como dato y 0 como control.

```

2  REM CARGADOR CII MICROHOBBY
3  REM
4  CLEAR 65535 LET #600=6000
10  FOR N=23296 TO 23312
11  READ C:POKE N,N: NEXT N
15  DATA 42,79,92,126,254,193,4,
    8,6,205,184,25,235,24,245,54,65,
    20
70  LET AS="" POKE 23558,8
100  LET A=10 LET B=11 LET C=1
2  LET D=13 LET E=14 LET F=15
200  LET I=1 GO TO 6000
1000  REM *****
1001  INPUT "LINE 1: " IF
15="" THEN GO TO 6000
1002  FOR J=1 TO LEN I$
1003  IF I$(J)="" OR I$(J)="" THEN
    MEN GO TO 1001
1004  NEXT J LET I=PEEK I$
1005  IF I$(J)="" THEN POKE 23689
    ,PEEK 23689-1 GO SUB 5000 GO TO
    6 1000
1007  INPUT "
1008  IF AS="" THEN GO TO 6000
1009  LET C=23 PEAK 23689 PRINT
    AT C,0,5,AT C,21,CHR$ 136,"L
    INER I"
1010  IF LEN AS<20 THEN GO SUB 5
    000 GO TO 1000
1020  FOR N=1 TO 20
110  LET AS=CHR$(N)
1150  IF AS=CHR$(47) AND AS=CHR$(5
    8 OR AS=CHR$(64) AND AS=CHR$(71)
    1160  PRINT AT C,6-1,FLASH 1,0
    OVER 1,"" GO SUB 5000 GO TO 10
    60
1210  NEXT N LET C=0
1210  FOR N=1 TO 20 STEP 2
1210  LET AS=CHR$(N)
1210  LET C=CHR$(N) NEXT A
1250  LET C=0 INPUT "CONTROL "
1260  IF C=C:CH THEN GO SUB 5000
    GO TO 1000
1300  LET AS=AS+C
1300  IF I=1,1,1 GO TO 1000
5000  REPEAT 2,0 OUT 253,2 POKE
    23689,PEEK 23689+1 RETURN
6000  REM *****
6005  PRINT #0 INK 7,PRER I,"
    INPUT LOAD SAVE DUMP TEST
6100  LET I$=INKEY$ IF I$="" THEN
    N GO TO 6100
6200  IF I$="1" THEN GO TO 1000
6210  IF I$="2" THEN GO TO 2000
6220  IF I$="L" THEN GO TO 6000
6225  IF I$="D" THEN GO TO 7500
6230  IF I$="O" THEN GO TO 9000
6250  GO TO 6100
7000  REM *****
7001  PRINT #0 PAPER 3, INK 7,"
    FUENTE(F) OBJETO(O) RETURN(R)
7002  PRASE 0 IF INKEY$(F) AND
    INKEY$(O) AND INKEY$(R) THEN
    N GO TO 7002
7003  IF INKEY$(F) THEN GO TO 72
    50
7004  IF INKEY$(O) THEN CLS GO
    TO 6000
7005  IF I$="1" THEN GO SUB 9500
    GO TO 6000
7006  IF I$="2" THEN GO SUB 9500
    GO TO 6000
7008  RANDOMIZE 11
7010  LET AS=CHR$(PEEK 23670+CHR$(
    PEEK 23671+AS)
7015  INPUT "NOMBRE (Save): " LINE
    N$ IF I$="" OR LEN I$<10 THEN
    GO TO 7015
7020  SAVE AS DATA AS11
7025  PRINT #0 PAPER 6," (C)
    ER VERIFICAR (S)N" PRASE 0
    IF INKEY$(S) THEN PRINT #0
    INK 7,PAPER 2," REBOINTE LA CI
    NTA Y PULSE PLAY VERIFICA S DA
    TA AS11 CLS PRINT "CODIGO OBJ
    ETO"
    N$ PRASE 200
7200  CLS
7210  GO TO 6000
7200  REM *****
7205  INPUT PAPER 3, INK 7,"OIREC
    CION (d), PAPER 3, INK 7,"N.BYT
    ES"
7260  INPUT "NOMBRE (Save): " LINE
    N$ IF I$="" OR LEN I$<10 THEN
    GO TO 7260
7270  SAVE AS CODE d1,rb
7275  PRINT #0 PAPER 6," (C)
    ER VERIFICAR (S)N" PRASE 0
    IF INKEY$(S) THEN PRINT #0
    INK 7,PAPER 2," REBOINTE LA CI
    NTA Y PULSE PLAY VERIFICA S DA
    TA AS11 CLS PRINT "CODIGO OBJ
    ETO"
    N$ PRASE 200
7200  CLS
7200  GO TO 6000
7200  REM *****
7205  IF AS="" THEN GO SUB 9500
    GO TO 6000
7205  CLS FOR N=1 TO ILEN AS11 S
    TEP 20
7210  PRINT AT N,1,INT (LEN AS11)
    ,CHR$(LEN AS11) INT (LEN AS11)
    7220  NEXT N GO TO 6000
7300  REM *****
7305  INPUT "NOMBRE (Load): " LINE
    N$
7310  LOAD AS DATA AS11
7325  RANDOMIZE 23296
7330  LET I=CODE AS11+256+CODE
    AS121
7330  LET AS=AS13 TO 1
7335  CLS PRINT AT 10,5,"UTILIZA
    LA LINEA " (I-1,AT 11,5,"CONENZA
    8040  GO TO 6000
7400  REM *****
7405  IF AS="" THEN GO SUB 9500
    GO TO 6000
7405  INPUT "DIRECCION (d) CLS
    9006  IF d1=PEEK 23653+256+PEEK 2
    3654 OR d1=LEN AS11+256+300 THEN
    PRINT FLASH 1,AT 5,6,"ESPACIO D
    E TRABAJO" FOR N=1 TO 200 NEXT
    CLS GO TO 6 6000
7407  PRINT AT 9,6000
7407  AND EN MEMORIA" PRINT AT 2,5,"
    (C) (d) INICIAL (d) FINAL"
7408  PRINT AT 11,4,"*****" AT
    11,12
7410  FOR N=1 TO ILEN AS11 STEP 2
7415  POKE d1,URI I$(N)15+URI AS
    (N)11 LET d1=d1+1
7418  PRINT AT 11,12,INT (LEN AS1
    2-0,2)
7420  NEXT N CLS PRINT AT 10,8
    FLASH 1,AT 5,6,"ESPACIO D
    E TRABAJO" FOR N=1 TO 200 NEXT
    CLS GO TO 6 6000
7500  REM *****
7505  CLS PRINT #0 PAPER 1,"N
    O EXISTE NINGUN CODIGO FUENTE"
    PRASE 300 CLS RETURN
7600  CLEAR SAVE "CARGADOR" LIN
    E 1 PRINT #0,"REBOINTE LA CINTA
    PARA VERIFICAR VERIFICA "CARGAD
    OR" RUN

```

Cómo utilizar el Cargador Universal

La mayoría de los Patas Arriba destinados a Spectrum constan de dos listados que se complementan entre sí. Para utilizar estos programas debemos seguir los siguientes pasos:

1. El programa Cargador Universal debe estar grabado en una cinta. Si no es así lo teclearemos y lo guardaremos en una cinta, usando SAVE «CARGADOR» LINE 0.

2. Observamos los listados, ya que éstos se numeran según el orden en el que deben ser utilizados.

3. Tecleamos el listado 1 o el programa en Basic y lo salvamos en una cinta virgen utilizando: SAVE «(NOMBRE)» LINE 1. Donde nombre será cualquier dato que nos ayude a encontrarlo en la cinta y utilizaremos LINE para que el programa se autoejecute automáticamente al terminar la carga. Esta fórmula también puede ser utilizada cuando el cargador tenga un solo bloque.

4. Cargamos el programa Cargador Universal en el ordenador, y cuando aparezca el menú de opciones (INPUT, LOAD, SAVE, DUMP, TEST) elegiremos la opción INPUT pulsando la tecla I.

5. A partir de este momento procederemos a introducir el listado 2 o de datos. En la parte inferior de la pantalla aparece la palabra línea, entonces teclearemos la línea 1 y pulsaremos ENTER.

6. Entonces introduciremos los datos, que serán siempre los 20 números y letras que se encuentran a continuación. Al terminar pulsaremos ENTER.

7. El ordenador nos pedirá el control, que es la suma de todos los datos, y daremos el número que se encuentra al final de la línea. En este proceso debemos tener mucho cuidado, ya que si nos equivocamos tendremos que introducir de nuevo la línea.

8. Repetiremos esta ope-

ración hasta que tecleemos todas las líneas.

9. Cuando hayamos tecleado todas las líneas, nos seguirá pidiendo otra línea, pulsaremos ENTER directamente y aparecerá de nuevo el menú.

10. Procederemos a realizar el DUMP, que no es otra cosa que un volcado en la memoria de los datos anteriormente introducidos.

11. El DUMP figura siempre cerca del listado en formato Cargador Universal, pero si éste no apareciera, o por cualquier problema el programa no lo permitiera, es aconsejable indicar la dirección 40000. Para elegir esta opción basta con pulsar la tecla D.

12. Una vez realizado volverá a aparecer el menú de opciones. Eligiendo la opción SAVE nos aparecerá un nuevo menú (FUENTE, OBJETO, RETURN); si el listado es muy extenso y no lo hemos terminado podemos continuar en otro momento donde lo dejamos usando el Fuente, pero si hemos terminado y realizado el DUMP, salvaremos el código objeto pulsando la tecla O.

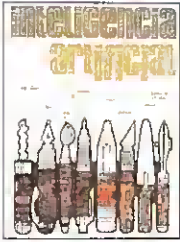
13. El programa nos volverá a pedir la dirección. En ella daremos la misma que utilizamos para el DUMP. Luego nos pedirá el número de bytes que deseamos salvar a partir de la dirección indicada; este dato también figura al lado del DUMP. Si no aparece debemos contar el número de líneas y multiplicarlas por diez. Por último, el programa nos pedirá el nombre con el que deseamos grabar el bloque de bytes.

14. En la pantalla aparecerá Start tape, then press any key. Pondremos la cinta donde grabamos el listado 1 y pulsando una tecla grabaremos el listado 2.

15. Ya sólo nos hace falta cargar lo que hemos grabado en el cassette, y contestar a las preguntas.

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

INTELIGENCIA ARTIFICIAL



2.480 ptas.
496 págs.

Inteligencia artificial es un texto perfectamente documentado, por algo su autor además de ser profesor de la Facultad de Informática de Madrid, es doctor de esta materia. En él se parte de una introducción histórica para avanzar después en el tratamiento y resolución a través de la inteligencia artificial de los problemas que se puedan presentar en la vida real.

Casi un tratado con un elevado nivel de calidad, aunque tal vez demasiada compleja para quienes no tengan ningún conocimiento sobre el tema.

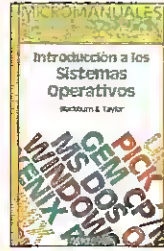
Paraninfo

J. Pozos Sierro

NIVEL «C»

LENGUAJES

INTRODUCCIÓN A LOS SISTEMAS OPERATIVOS



530 ptas.
94 págs.

A la largo de los nueve capítulos de que consta este texto, perteneciente a la colección Micromanuales, se abordan los sistemas operativos de forma general, profundizando en el último capítulo en algunos sistemas operativos específicos como UNIX, PICK, CP/M, MSDOS y APPLE DOS.

Introducción a los sistemas operativos respondiendo perfectamente al objetivo general planteado en esta colección. Un texto ameno especialmente recomendado para quienes deseen iniciarse en este interesante mundo.

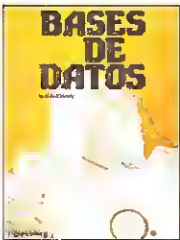
Anaya

Blockburn & Taylor

NIVEL «I»

APLICACIONES

BASES DE DATOS



1.800 ptas.
296 págs.

Este texto es el resumen de las cursas monográficas de bases de datos que se han realizado en los últimos años en una universidad parisina. Por tanto, en él se ha buscado un enfoque pedagógico y, aunque en principio resulta válida para quienes deseen profundizar en los sistemas de bases de datos, en él se recalca su especial utilidad para los estudiantes que deseen convertirse en especialistas de bases de datos, para que las utilicen e incluso sean capaces de construirlas.

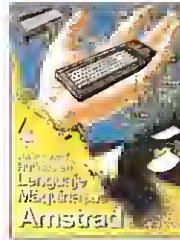
Paraninfo

G. Gardarin

NIVEL «E»

CÓDIGO MÁQUINA

RUTINAS EN LENGUAJE MÁQUINA PARA AMSTRAD



1.696 ptas.
213 págs.

Este es un libro-herramienta en el que los usuarios de Amstrad van a encontrar los conocimientos necesarios para poder resolver sin excesiva dificultad bastantes tareas relativas a la manipulación de gráficas, sonido, pantalla y algunos otros aspectos de igual importancia referidos al mundo de la programación.

Para usar las rutinas no es necesario tener conocimientos de Código Máquina, ya que es posible utilizarlas desde el Basic.

Anaya

Joe Pritchard

NIVEL «C»

LENGUAJES

MANUAL PARA TURBO PASCAL



1.950 ptas.
242 págs.

El libro es, en realidad, un perfecto sustituto del manual del programa Turbopascal. En el cual se explica de una forma exhaustiva toda la referente al manejo del editor de dicho lenguaje y, además, una detallada descripción de la extensa biblioteca de funciones que éste incorpora y que permite al programador conseguir todas las posibilidades imaginables para el desarrollo de programas en Turbopascal. Y toda ella de una forma legible, sencilla y muy fácil de entender para cualquier usuario.

RA-MA

J. A. Díaz y L. Sujo

NIVEL «C»

CÓDIGO MÁQUINA

PROGRAMACIÓN AVANZADA DEL ZX SPECTRUM. RUTINAS DE LA ROM Y SISTEMA OPERATIVO



128 pgs.

Estamos ante un manual de referencia imprescindible para cualquier programador que se precie. En él se explican todas las conceptos necesarios para que podamos sacar el máximo rendimiento a nuestro ordenador a través del lenguaje Máquina, utilizando las valiosas herramientas que la ROM pone a nuestra alcance.

Es un libro fácil de leer y que contiene una información bastante completa en todos los sentidos.

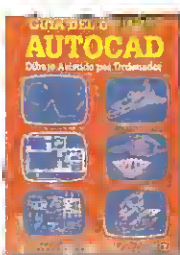
Anaya

Steve Kromer

NIVEL «I»

AUTOCAD

GUÍA DEL USUARIO AUTOCAD



2.200 ptas.
179 págs.

Todos los usuarios de Autocad habrán tenido que enfrentarse sin remedio al extenso manual que acompaña al programa, en el cual se tratan todos los aspectos relativos al modo de utilizar este potente diseñador gráfico. El libro por su parte pretende ser una guía de consulta rápida, pero no por ella poca profunda, que nos afezce la posibilidad de panormas a trabajar enseguida con este complejo programa.

Bastará una primera lectura para poder sentarnos frente a nuestro ordenador y realizar los primeros dibujos.

RA-MA

J. L. Cogollor

NIVEL «I»

LENGUAJES



MODULA 2

2.450 ptas.
224 págs.

Modula 2 es uno de los lenguajes procedurales más avanzados y, sin duda, uno de los lenguajes que tienden a implantarse con más fuerza en un futuro inmediato.

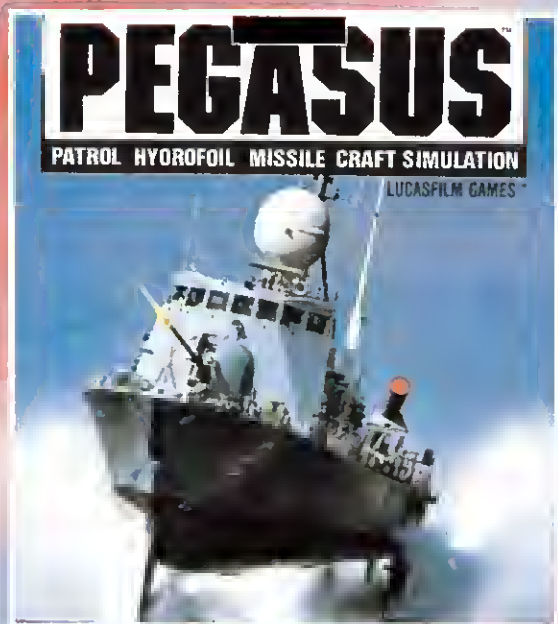
Modula 2 está concebido como una obra didáctica, por algo su autor es actualmente profesor de universidad. En él se explican sus características y se pretende iniciar al lector en la programación de dicho lenguaje.

Paraninfo

Carlos Golón

NIVEL «I»

¡NO RESISTIRAS LA TENTACION!



PEGASUS

La lancha rápida Hydrofoil, vuela sobre el agua lanzando sus misiles, tan ágil que el enemigo no tiene segundos para reaccionar, tan mortífera que no hay una segunda oportunidad. Un auténtico simulador de lancha rápida, con gráficos en tres dimensiones y además, un juego de Electronic Arts.

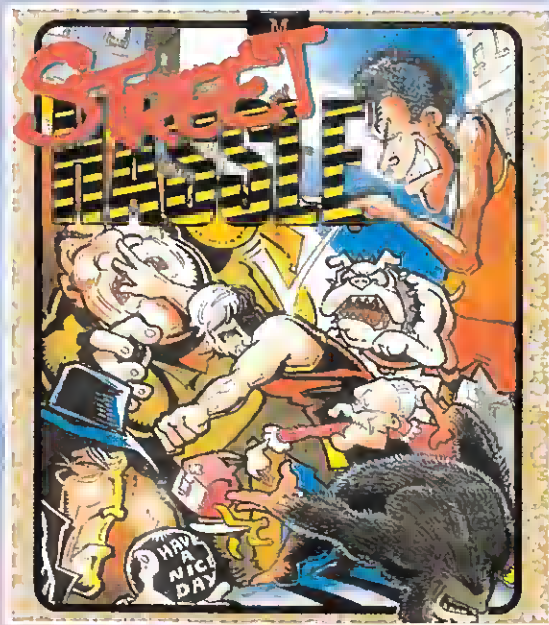
C-64, Spectrum, Amstrad.



OUT OF THIS WORLD

Repentinamente la nave se sumerge en un mar de flaseantes láser. Chuck traga saliva horrorizado, ¡¡¡"he entrado en otro mundo"!!!
Recogiendo los fragmentos de las naves que destruyas, (se te va a quedar el dedo pegado al disparador de tu nave), conseguirás la energía necesaria para salir a través de ocho niveles.

C-64, Spectrum, Amstrad.



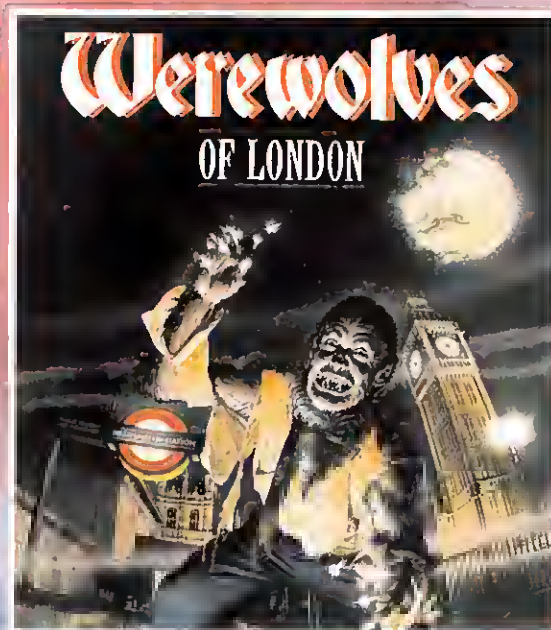
STREET HASSLE

El era un honrado profesor de Universidad, antes de que se hartara y se volviera loco.

Su deber ahora es limpiar de maleantes la ciudad, pero...

¿En su afán de justicia, será capaz de distinguir un delincuente de una inocente abuelita que pasea con su perro...?

C-64, Spectrum



WEREWOLVES OF LONDON

Te paseas a la luz de la luna. Hay sangre en las calles.

¡Incluso las ratas huyen espantadas!. ¿Por qué tu estómago se para a chillar cada vez que te cruzas con un caminante?

¡No serás tú...? ¡¡EL HOMBRE LOBO!!!

C-64, Spectrum, Amstrad.





Cuando pensábamos que los programas en tres dimensiones habían dado de sí todo lo posible, y que el mítico filmation era imposible de mejorar, surge un programa que vuelve a sorprendernos con una increíble rapidez de movimientos. Phantom Club nos demuestra una vez más que la única limitación del hombre está en su propia imaginación.

Pedro José Rodríguez Larrañaga

Phantom Club



El Phantom Club es una asociación de superhéroes que decidieron en su momento unir sus habilidades y esfuerzos para ofrecer un frente común contra el crimen y el delito. Un gigantesco local de más de 550 habitaciones era la base de un grupo que se hizo pronto famoso por la eficacia de sus operaciones.

Pero como suele ocurrir, las malas compañías pueden torcer los caminos de las más rectas personas, y poco a poco el Overlord o jefe supremo del Phantom Club comenzó a aburrirse de hacer el bien sin mirar a quién, convenciendo a sus colaboradores para dedicar sus superpoderes a tareas de dudosa legalidad, pero infinitamente más productivas. El que fuera símbolo de la ley y el orden se convirtió pronto en una poderosa banda de criminales y malhechores que se extendió por todo el mundo.

Por suerte uno de los componentes del Phantom Club permaneció fiel a sus principios y no se dejó

arrastrar por sus compañeros. Por desgracia sus poderes eran aún muy limitados, pues ingresó en la organización poco antes del nefasto cambio de identidad, por lo que de momento es incapaz por sí mismo de hacer volver al resto de superhéroes al buen camino. Plutus, el héroe incorrupto, necesitará tu colaboración para superar las tareas necesarias para completar los diez rangos que le separan de la máxima categoría, con la que si será capaz de completar su labor justiciera.

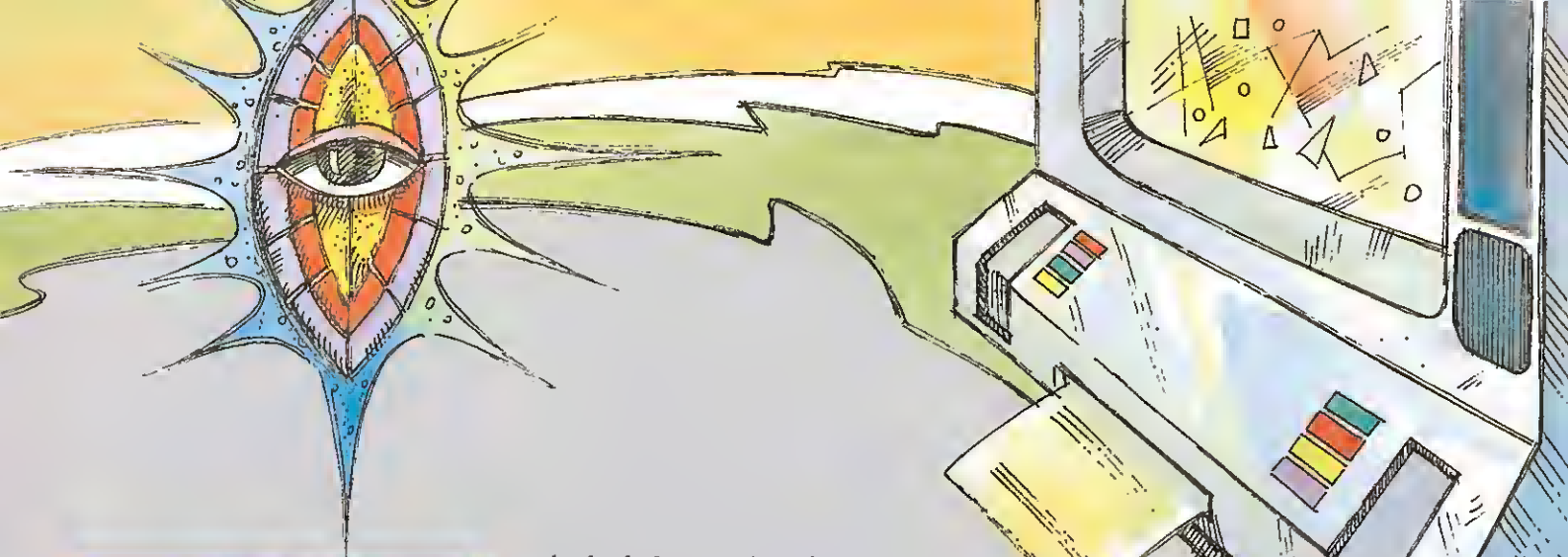
El juego

Plutus cuenta con cinco vidas, o lo que es lo mismo, sus poderes sólo se podrán regenerar cuatro veces después de una completa destrucción. Pese a sus grandes capacidades de lucha perderá energía cada vez que dispare o sea atacado, energía representada por una espada en la parte inferior de la pantalla, de modo que cada vez que el nivel de energía lle-

gue a 0 se producirá la pérdida inmediata de una vida. Para defenderse cuenta con un lanzador de rayos, alojado en su cabeza, que destruye a todos los enemigos que se interpongan en su camino, si bien resultará ineficaz con aquellos obstáculos que, por su baja altura, queden fuera de su alcance. A la izquierda del indicador de energía se encuentra el marcador de puntos, con capacidad máxima de cinco dígitos.

Comienzas el juego con el rango mínimo o **zelator**. Para alcanzar el nivel máximo o **ipsismus** tendrás que atravesar otros ocho rangos intermedios. Para superar un rango es necesario cumplir una misión, de modo que para completar el juego será preciso realizar correctamente nueve misiones.

En tu camino por las habitaciones del Phantom Club encontrarás algunas salas, ocho en total, en las que se ve una pantalla de cine en la que se observa un guepardo corriendo. Si activas la pantalla disparándola apa-



recerá información sobre una misión, pero ten en cuenta que cada pantalla asigna su misión solamente a un rango determinado, de modo que si tu rango actual no coincide con el de la misión encomendada se te indicará cuál es el rango exigido por esa pantalla en particular. Y además, aunque ambos rangos coincidan, necesitarás un mínimo de 40.000 puntos para recibir información. Una vez completados ambos requisitos, puntuación y rango correctos, aparecerá un mensaje conteniendo la misión a realizar, la cual te quedará automáticamente encomendada.

Una vez cumplida la misión, tu rango resulta incrementado, aparece el mensaje de felicitación correspondiente y Plutus reaparece en una habitación aleatoria del laberinto tomada entre cuatro posibles. En el mapa aparecen señaladas estas cuatro posibles pantallas, las habitaciones que contienen misiones y el rango necesario para cada una, nume-

rado desde 0 para zelator hasta 8 para magus. Más adelante os daremos cuenta detallada de las misiones y la forma de completarlas.

Como era de esperar las habitaciones del complejo están pobladas por los antiguos compañeros de Plutus que, conocedores de las intenciones de su ex-colega, intentarán detenerle. Entre los diversos superhéroes encontrarás cardenales, hombres-araña, transformers que se convierten alternativamente en peligrosos cañones y budas, además de otros enemigos como arañas, plantas carnívoras, columnas que surgen del suelo y pájaros de piedra. Todos ellos restan energía al contacto y algunos, como las arañas y los robots, resultarán imposibles de destruir, debido a su pequeño tamaño. Los cardenales y los pájaros de piedra necesitan cinco disparos para ser destruidos, momento en el que se elevarán hasta perderse de vista. Los budas necesitan tres impactos y cambian súbitamente de orientación, comenzando a girar en cuanto quedan fuera de combate.

Las ayudas

Las ayudas vienen de tres maneras diferentes. Las **esferas flotantes** dan una vida extra la primera vez que las tocas, restando energía en sucesivos contactos. Los **diamantes flotantes** actúan de igual manera, pero en vez de una vida proporcionan velocidad extra de efecto transitorio. Las **esferas giratorias**, en cambio, proporcionan gran cantidad de puntos convirtiéndose de ese modo en el elemento más importante para alcanzar los 40.000 puntos necesarios para recibir cada misión. En el mapa aparece la localización de todas las esferas y diamantes, indicándose de igual manera la puntuación que ofrecen (10.000, 20.000 ó 25.000 puntos, si bien las dos últimas posibilidades parecen variar entre las versiones de Spectrum y Amstrad), puntuación

que te será asignada en cuanto disparas contra la esfera. Ten en cuenta que las esferas giratorias son muy limitadas, de modo que no las desperdicies y utiliza la que te proporcione la puntuación mínima necesaria.

Hay dos tipos de pantallas en las que se producen nuevos fenómenos. En las marcadas en el mapa como D1 observarás aparecer una figura que representa la cabeza de un águila en la esquina superior izquierda de la pantalla, con lo que las salidas de esa habitación quedarán bloqueadas hasta que destruyas el enemigo presente en esa habitación. Si el personaje presente es el Psi-man (con apariencia de momia) tendrás que destruirle, no a él sino a su proyección astral en forma de pájaro, momento en el que el Psi-man se desplazará a un extremo de la habitación. En el caso de las pantallas marcadas D2 las salidas quedarán igualmente bloqueadas, pero no se abrirán hasta que cese el sonido del reloj que marca la cuenta atrás, a la vez que observas un símbolo que representa un rayo dentro de un círculo.

Finalmente, indicar que en las habitaciones marcadas con una G en el mapa aparecerá un cubo girando sobre un soporte. Si disparas sobre él tendrás la posibilidad de grabar el juego en curso para volverlo a cargar en otro momento. Los usuarios de Spectrum tendrán que preparar el cassette para almacenar la grabación, pero en el caso del Amstrad la grabación se realiza en la misma memoria del ordenador, con lo que los datos se perderán al apagarlo. Un hecho insólito, pues obliga a los usua-

```

10 REM Cargador Phantom Club
20 REM Pedro Jose Rodriguez
30 MDDE 1:PRINT"Pokeando codigo maquina.
..":s=&4000:lin=178:GOSUB 130:s=&A000:lin=
B40:GOSUB 130:CLS
40 INPUT"Vidas infinitas? ",a$:IF UPPER$(a$)<>"S"THEN LET b=&A02E:GOSUB 150:INPU
T"Numero de vidas? (1-255)":a:POKE &A037
,a
50 INPUT"Energia infinita? ",a$:IF UPPER
$(a$)<>"S"THEN b=&A033:GOSUB 150
60 INPUT"No limitar vidas extra? ",a$:IF
UPPER$(a$)<>"S"THEN FOR n=&A03C TO &A04
1:POKE n,0:NEXT
70 INPUT"Cualquier rango sirve? ",a$:IF
UPPER$(a$)<>"S"THEN b=&A044:GOSUB 150
80 INPUT"Cualquier puntuacion sirve? ",a
$:IF UPPER$(a$)<>"S"THEN b=&A04A:GOSUB 1
50
90 INPUT"Pantalla inicial? ",pan:IF pan=
0 THEN pan=3
100 POKE &A04D,pan
110 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..
..":FDR n=1 TO 1000:NEXT:ON ERROR GOTO 12
0:TAPE
120 MEMORY 9999:FDR n=0 TO 15:READ a:INK
n,a:NEXT:MODE 1:BORDER 0:LOAD"!":10000:
CALL &A000
130 READ a$:IF a$="*"THEN RETURN ELSE RE
AD contsum=0:FDR n=1 TO 20 STEP 2:b=VAL(
"&"+MID$(a$,n,2)):POKE s,b:sum=sum+b:s=s
+1:NEXT:IF sum<>con THEN PRINT"Error en
la linea":lin:END
140 lin=lin+10:GOTO 130
150 FOR n=b TO b+2:POKE n,0:NEXT:RETURN
160 REM Primer bloque
170 DATA AF06F6ED79DD360000DD,12B1
180 DATA 2B1BFBD108FE01067F3E,9B2

```

```

190 DATA 18ED793E54ED79D9E1D9,1537
200 DATA DB1BDF3D20FDA724C006,121B
210 DATA F5ED7BA9E68028F5067F,1547
220 DATA 3E18ED79792F4F097D3C,1085
230 DATA E68F6FF628D917ED7937,12B7
240 DATA C93D28F0A724C006F5ED,143B
250 DATA 79A9E68028F5067F3E10,1143
260 DATA ED79792F4F1F3E2A173D,824
270 DATA ED7937C986F63E18ED79,1302
280 DATA D9E52E00D9211A8E506,1162
290 DATA F5ED7BE6804FCD21A030,1493
300 DATA FB21150410FE2B7C8520,959
310 DATA F93E0ACD21A030EA26C4,1243
320 DATA 3E1CCD21A030E13ED0BC,1237
330 DATA 3BF226C43E1CCD21A030,1074
340 DATA D33E0ABC3BE4FD2157AA,1506
350 DATA FD6E0026C43E1CCD21A0,1093
360 DATA 30BE3ED7BC30DD2C28EF,12B7
370 DATA 26783E1CCD21A030A03E,929
380 DATA 1CCD21A030A67CFEC030,1279
390 DATA 0EFE9C30CFDD23FD7DFE,1599
400 DATA 5B28CB1BC53E8826B02E,880
410 DATA 0B3E0B1B023E8CCD47AB,625
420 DATA D000003E0CCD47ABD03E,998
430 DATA C5BCCB1526B002F5A83E,150B
440 DATA 10BDC200A000A08B26C4,997
450 DATA 2E01FD2100AC3E071B17,621
460 DATA 3EF9ADC640DD7700DD23,1353
470 DATA 1B26C42E012E013E041B,445
480 DATA 023E0CCD47ABD0000003E,790
490 DATA 0ECD47ABD003E098CC015,1357
500 DATA 26C4D237A980AD0B7AB3,115B
510 DATA 28CC38D0AB3EF9ADC64B,1369
520 DATA D07780DD231B2E023E04,737
530 DATA 26B3CDD649D0FD7E0407,1579
540 DATA 265A6901007F000000FD,616
550 DATA 4E00FD4681DD2100000D,877
560 DATA 09403E012E0226B3CDD6,833
570 DATA A9D083E7FBD2B033256AA,1104

```

```

580 DATA 2E023E08B26B3CDD649D0,1131
590 DATA FD5E02FD506039810500,802
600 DATA F089407B0226C42E013E,983
610 DATA 04C239A9110DA8ED5357,1029
620 DATA A9113CA9D05ED5B79AAC3,1442
630 DATA 4B8B3E0680001BB63E0D,592
640 DATA CD47AB3E10CD47ABD03E,1236
650 DATA DB8CCB1526B3D2D4A9C9,1640
660 DATA CD68AB2100B006FFC51E,1126
670 DATA 004B16FF6F5ED78E6B0,1318
680 DATA A92B501C792F6B04F15,943
690 DATA C2F8A97323C110E22100,1229
700 DATA 001132B00632C51A0600,400
710 DATA 4F0913C110F65E210000,824
720 DATA 11CDB00632C51A06004F,714
730 DATA 0913C110F6C17CB72013,1034
740 DATA A7ED42013200A7ED420B,1207
750 DATA 0901CDDFA7ED42003C32,125B
760 DATA 56AAC90000C387AA081E,859
770 DATA 2A202200000000000000,116
780 DATA 00000000000000000000,0
790 DATA 00000000000000000000,0
800 DATA 00000000000000000000,0
810 DATA 0001CDEA900000000000,609
820 DATA "*"
830 REM Segundo bloque
840 DATA F321000011000001B502,661
850 DATA ED00D0215BA0110001CD,1151
860 DATA EAA93EC3211A0212D0A0,1136
870 DATA 012000110000ED5312A0,743
880 DATA ED00C3B5AAAF324B543E,1357
890 DATA 3C32A4543E053220E0AF,914
900 DATA 32BAC732C3C73E1B32BC,1203
910 DATA D521000022F3D53E08332,851
920 DATA 10E0C349290000000000,549
930 DATA "*"
940 DATA 0,11,20,26,24,9,1B,16,20,1,2,11
,0,15,3,6

```

rios de Amstrad a tener que jugar todo el juego de un tirón, lo que puede ser cuestión de varias horas.

Las misiones

Zelator. Tras trasladarte al monitor correspondiente a tu rango con un mínimo de 40.000 puntos y dispararle aparecerá el mensaje «Find this man» (encuentra a este hombre) junto a la silueta de un superhéroe. Dicho personaje se encuentra inmóvil y solitario en una de las pantallas más al norte del mapa, por lo que bastará con desplazarte hasta allí y dispararle, con lo que pasarás automáticamente al rango siguiente.

Teoricus. El monitor correspondiente presenta el mensaje «Destroy seven cardinals» (destruye siete cardenales). Los cardenales son los enemigos de traje largo y barba, que empuñan látigos y necesitan cinco

disparos para ser abatidos, tras lo cual comienzan a flotar y desaparecen. Por tanto, tendrás que buscar siete cardenales distintos y acabar con ellos para conseguir el rango siguiente. En el mapa hemos indicado la localización de los más cercanos a la pantalla que asigna la misión, si bien puedes optar por destruir a otros, pues como bien sabes son unos enemigos muy abundantes. En las partidas de prueba jugadas hemos observado que dicho número, siete, no es rigurosamente exacto y puede oscilar hacia arriba o hacia abajo.

Practicus. El mensaje del monitor correspondiente nos dice «Find room with five stone birds» (encuentra la habitación con cinco pájaros de piedra). Los pájaros de piedra son esos robots que vuelan a ras de suelo, y a veces recogen sus patas mecánicas y se elevan. Por suerte esta misión es fácil de completar sabiendo cuál es la pantalla en cuestión, pues basta con observar el mapa y dirigirte a la pantalla marcada, que es la única que contiene cinco de estos ingenios.

Philosophus. En esta ocasión nos encontramos con un mensaje ya co-

nocido, pues la pantalla nos pide de nuevo «Find this man» (encuentra este hombre), pero en este caso el personaje a localizar es distinto. Como observaréis en el mapa la pantalla donde está este personaje se encuentra en la zona central, con lo que bastará realizar las mismas acciones que en el rango de zelator, trasladarnos a la habitación indicada y disparar al personaje.

Adeptus minor. En este caso, el monitor nos pide «Destroy six stone birds» (destruye seis pájaros de piedra). Ya recordaréis a estos simpáticos seres a través de vuestras andanzas por el complejo, y sabréis bien que solamente pueden ser acertados por vuestros disparos cuando repliegan sus patas y levantan el vuelo, pues de otra manera permanecen demasiado bajos para los disparos de Plutus. Si a esto unimos la complicación adicional de que no todos los pájaros de piedra vuelan (curiosa paradoja) comprenderemos que no todos los pájaros que encontremos servirán para nuestros fines, además de necesitar cinco disparos para abatir a cada uno. En cualquier caso, el



proceso a seguir es muy similar al de los cardenales, por lo que hemos marcado en el mapa algunos de los pájaros de piedra útiles más cercanos. Recuerda que tienen que ser pájaros distintos y que, al igual que los cardenales, el número de seis no es completamente riguroso.

Adeptus maior. El monitor correspondiente nos indica el mensaje «Shoot pyramid», que significa «dispara a la pirámide». La pirámide en cuestión gira sobre su pedestal en una de las habitaciones centrales del complejo y como observaréis en el mapa se encuentra en el centro de una gran espiral de pantallas, con lo que el camino hasta ella será largo, pero productivo.

Adeptus exemptus. Algunos habréis pensado desde el comienzo del juego, que solamente hay ocho monitores en el juego, mientras que los rangos a superar son nueve. Pues bien, no existe una misión especial para el rango de adeptus exemptus, únicamente es necesario conseguir un total de 50.000 puntos disparando a algunas esferas, momento en el que pasaremos automáticamente de nivel.

Magister templi. La pantalla correspondiente nos sugiere una curiosa misión: «Destroy invisible man» (destruye al hombre invisible). Si ninguno de vosotros ha visto al hombre invisible en sus recorridos por el laberinto no hay por qué extrañarse, pues dicho personaje hace honor a su nombre y no puede ser observado. Pero en la habitación indicada en el mapa, junto a la que sirvió de solución al rango philosophus, observaréis que aunque la pantalla permanezca vacía, unos disparos surgen del aire contra Plutus. Utiliza dichos disparos como punto de referencia, y aunque tengas que perder algo de energía dispara en la dirección de donde vienen, y tras algunos impactos habrás conseguido destruir al hombre invisible.

Magus. La última misión es, sin duda, la más pesada de resolver para los que no disponen del maravilloso mapa que os ofrecemos, pues

el monitor correspondiente nos dice «Find three of this» (encuentra tres de éstas) a la vez que muestra la imagen de una extraña esfera diferente al resto de esferas (giratorias y flo-

tantes) del juego. El objetivo a resolver es simple, encontrar y tocar tres esferas como la que aparece en pantalla, pero el problema es tener que recorrer todo el laberinto para encontrarlas. Vosotros lo tendréis más fácil, pues el mapa contiene la localización exacta de la tres esferas y no tendréis más que ir y tocarlas una por una. Lo que nadie os puede quitar es la larga caminata para recorrer las largas distancias que las separan.

Ipsismus. ¿Qué ocurre cuando alcanzamos el máximo rango? No hay más nombres, tampoco existen textos de felicitación. En todo caso haber llegado hasta aquí es toda una recompensa.



SPECTRUM

LISTADO 1

```
10 REM Cargador Phantom Club
20 REM Pedro Jose Rodriguez
30 PRPR 0: INK 7: BORDER 0: P
LEAR 24999: LOAD ""CODE 23296: P
OKE 23658,0: CLS
40 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
23299,0: INPUT "Numero de vidas
? ";a: POKE 23306,a
50 INPUT "Energia infinita? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POK
E 23304,0
60 INPUT "No limita vidas extr
a? "; LINE a$: IF a$(1)<>"S" THE
N POKE 23313,0: POKE 23315,0
70 INPUT "Cualquier rango sirv
e? "; LINE a$: IF a$(1)<>"S" THE
N POKE 23319,0
80 INPUT "Cualquier puntuacion
sirve? "; LINE a$: IF a$(1)<>"S
" THEN POKE 23324,0
90 INPUT "Pantalla inicial? ";
LINE a$: IF LEN a$ THEN POKE 23
326,VAL a$
100 INPUT "Juego rapido? "; LIN
E a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE 23
332,0
110 INPUT "Inmune a todo? "; LI
NE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE 2
3337,0
120 PRINT #RND;"Inserta cinta o
iginal";: PAUSE 100: INK 0: P
OKE 23624,0: CLEAR: LOAD ""SCRE
EN$: PRINT AT 5,0: LOAD ""CODE
: RANDOMIZE USR 23296
130 SRVE "PHANTOMBAS" LINE 10:
SAVE "PHANTOMBAS"CODE 23296,45:
VERIFY "" : VERIFY ""CODE
```

LISTADO 2

Linea	Datos	Control
1	RF3250C23E3C32RAC23E	1097
2	053228E0AF32R8FD3281	1192
3	FD3213D6676F223FD63E	1123
4	033210E03EC93202EE32	896
5	9CC2C3A8610000000000	810

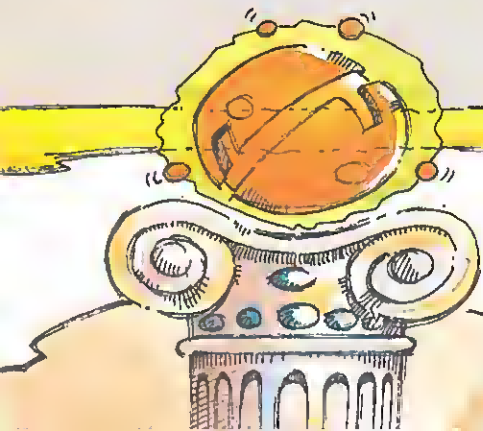
DUMP: 40.000

N.º BYTES: 45

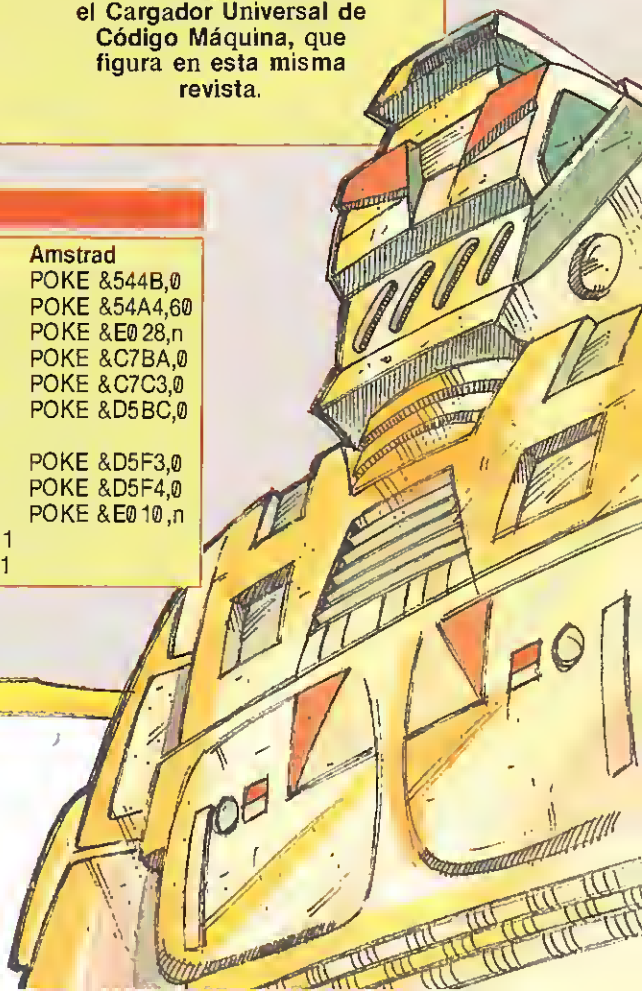
Para teclear el listado 2, es necesario utilizar el Cargador Universal de Código Máquina, que figura en esta misma revista.

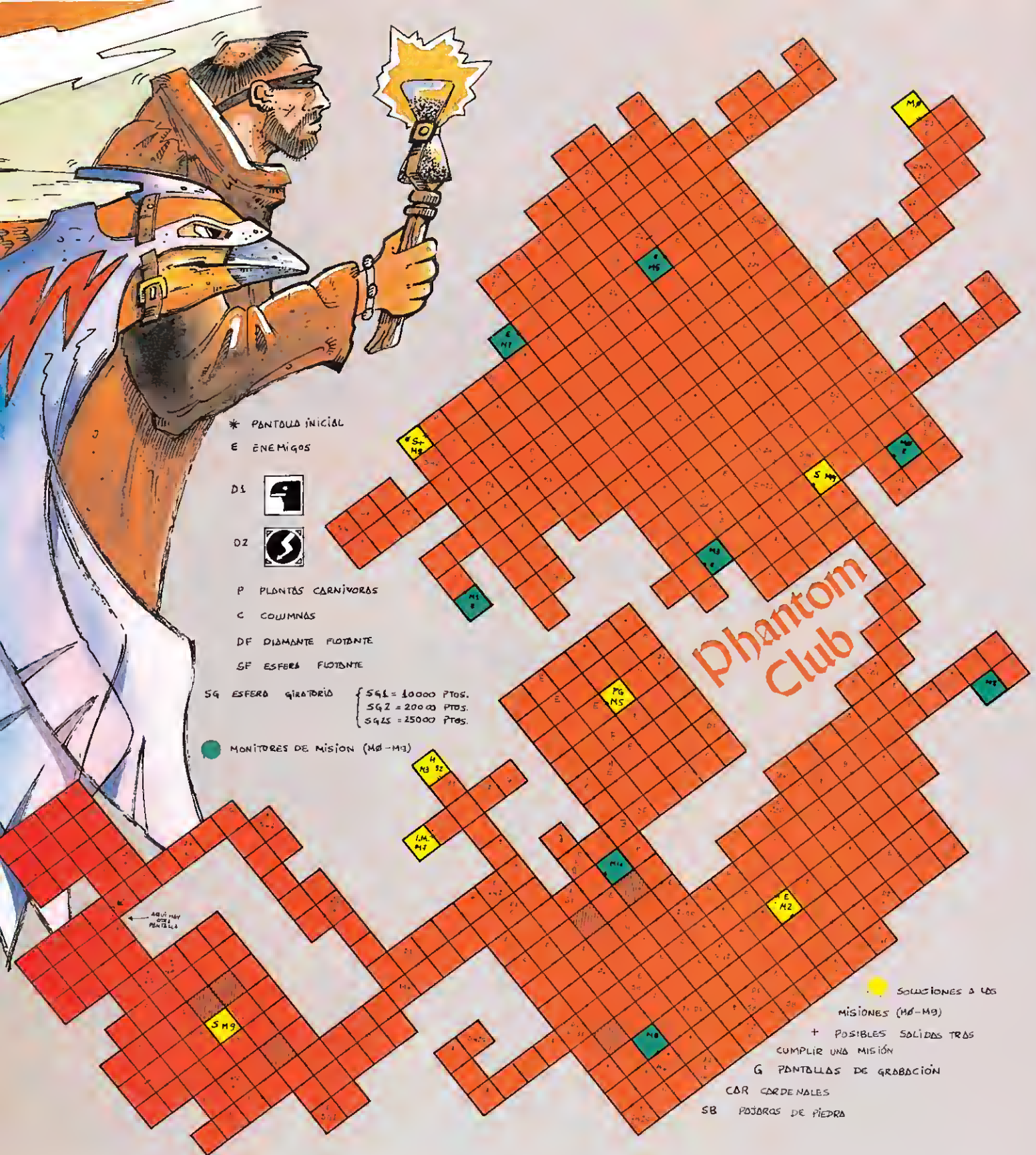
POKES DEL PHANTON CLUB

	Spectrum	Amstrad
Vidas infinitas	POKE 49744,0	POKE &544B,0
Energía infinita	POKE 49834,60	POKE &54A4,60
Número de vidas	POKE 57384,n	POKE &E0 28,n
No limita vidas extra	POKE 64936,0	POKE &C7BA,0
	POKE 64945,0	POKE &C7C3,0
Cualquier rango sirve	POKE 5480 3,0	POKE &D5BC,0
Cualquier puntuación sirve	POKE 54847,0	POKE &D5F3,0
	POKE 54848,0	POKE &D5F4,0
Pantalla inicial	POKE 57360,n	POKE &E0 10,n
Juego rápido	POKE 60930,20 1	
Inmune a todo	POKE 49820,20 1	



D'ANGE | 87*





Cargador de Spectrum y Amstrad

Una vez tecleados los listados correspondientes, dos en el caso del Spectrum y uno (aunque bastante largo) en el caso del Amstrad CPC, podréis seleccionar vidas infinitas, energía infinita, número de vidas, no limitar vidas extra, cualquier rango sirve, cualquier puntuación sirve, pantalla inicial, juego rápido e inmu-

nidad total, estos dos últimos solamente en la versión de Spectrum. Con la opción de vidas infinitas Plutus perderá energía al contacto con los enemigos del juego, pero cuando la energía llegue a cero no se perderá vida alguna, mientras que la opción de energía infinita no permite siquiera la pérdida de energía. De gran utilidad es el poke de cualquier puntuación, pues con él no será impres-

cindible conseguir los 40.000 puntos, y con el poke de cualquier rango sirve el orden de las misiones, será indistinto, aunque siempre es preferible jugar de la forma tradicional. Finalmente la pantalla inicial ha de ser escogida con suma cautela, personalmente solamente os recomiendo los valores 238 y 82 para comenzar el juego en los monitores de zelator y magister templi respectivamente.

WINTER OLYMPIAD 88



THE VIKINGS



CHAMONIX CHALLENGE



ERIK: PHANTOM OF THE OPERA



SYSTEM 4

YOGI BEAR

José Emilio Barbero

Boo-Boo ha sido capturado por un malvado cazador que le tiene prisionero en algún lugar del parque Jellystone para venderle al circo más cercano. ¿Podrá Yogi impedirlo?

Para rescatar a Boo-Boo deberás conducir a Yogi a través del largo camino que le separa de la jaula donde el cazador tiene encerrado a nuestro amigo, muy cerca de su cabaña. Nosotros empezamos en la pantalla 202, y la cabaña del cazador está en la pantalla 0. En el camino encontraremos trampas y enemigos que nos podrán las cosas aún más difíciles; algunos te restarán parte de tu energía mientras que otros te quitarán una de tus escasas vidas. Además Yogi debe ser rápido pues el tiempo pasa deprisa y el invierno se acerca inexorablemente.

Las cuevas

El parque Jellystone tiene algunas cuevas que Yogi conoce a la perfección. Gracias a ellas podrá evitar recorrer una buena cantidad de pantallas ya que estas comunican con las cuevas de otras pantallas actuando como si de un atajo se tratara. Sin embargo, tienen un pequeño inconveniente ya que si bien algunas le acercarán más a Boo-Boo, otras, por el contrario, le conducirán más lejos de lo que se encontraba.

Algunas cuevas están comunicadas recíprocamente, es decir, si entras por la de la pantalla 18, por ejemplo, sales por la pantalla 12, y si entras ahora por la cueva de la pantalla 12 sales a la pantalla 18 de nuevo. Pero esto no ocurre con todas por lo que te recomendamos que antes de usar una cueva consultes la tabla de saltes entre pantallas que incluimos.

El uso de las cuevas es imprescindible ya que el camino hasta Boo-Boo no puede ser recorrido desde el principio hasta el final en línea recta puesto que en ciertas pantallas existen lagos imposibles de atravesar.

La energía

En la parte inferior izquierda del marcador está el contador de energía, representada por un dibujo de Yogi que irá desapareciendo poco a poco a medida que perdamos energía. Cuando nos quede muy poca energía aparecerá una exclamación que nos advierte que nuestra muerte está cercana.

Yogi pierde energía al caminar o saltar y sobre todo al tropezar con

los obstáculos o al ser atacado por los enemigos.

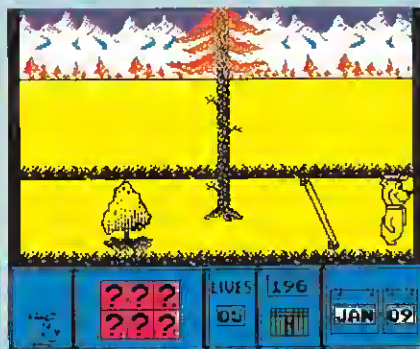
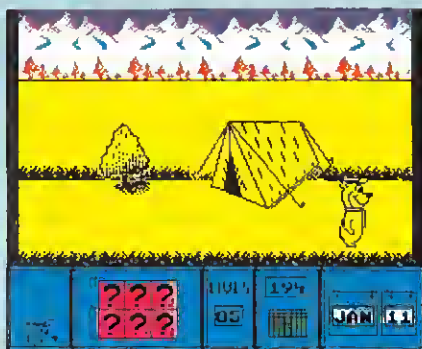
La forma menos arriesgada y más sabrosa de recuperar energía es coger las cestas que se encuentran repartidas por el parque. La deliciosa merienda que guardan en su interior repondrá totalmente tu energía.

La otra forma de reponer fuerzas es más complicada y peligrosa, puesto que debes intentar robar los peces a los pescadores que se encuentran en las orillas de los ríos. La forma de hacerlo es la siguiente: colócate cerca del pescador y espera a que saque un pez. Cuando lo tenga justo en su espalda pasa por detrás de él y el pescaso será tuyo. Debes ser rápido y asegurarte de que hay un pez en el anzuelo pues de lo contrario seríamos nosotros los pescados.

Los obstáculos

En cada pantalla existen ciertos obstáculos que deberás evitar bien saltándolos o bien rodeándolos. Algunos como los ríos o los pequeños lagos son sumamente peligrosos puesto que si nos acercamos a ellos





más de lo debido nos hundiremos en sus aguas y perderemos una vida. Los lagos pequeños se pueden rodear, pero con los ríos no queda más remedio que saltarlos y normalmente sólo existe un punto desde donde esto se puede hacer sin peligro.

Las lagunas grandes tienen el mismo efecto sobre nosotros, pero son imposibles de atravesar. Algunas tienen piedras sobre la superficie, por lo que podemos intentar atravesarlas saltando sobre ellas, aunque esto es muy complicado y lo más habitual es que acabemos en el agua.

Hay otro tipo de obstáculos como troncos o cuerdas que en caso de tropezarnos con ellos tan sólo nos restarán energía. Pero sin embargo, tienen un efecto más negativo que este, puesto que nos dejan inmóviles durante algunos instantes, lo que puede muy bien ser aprovechado por nuestros enemigos para atraparnos.

Los enemigos

Igual que ocurría con los obstáculos unos enemigos nos quitarán una

vida sólo con tocarnos mientras que otros nos restarán energía además de molestarnos al atravesar las dificultades del camino.

A continuación te ofrecemos una lista de los enemigos que te encontrarás y las pantallas en las que aparecen:

Rana. Su contacto no es mortal. Pantallas: 199, 198, 186, 184, 170 a 168, 151, 147, 145 a 143, 132 a 126, 108 a 105, 101 a 99, 97 a 95, 70 a 68, 41 a 39, 26 a 22, 14, 13 y 11 a 9.

Campista. Pantallas: 196 a 191, 161 a 157, 54 a 51 y 36 a 29.

Serpiente. Pantallas: 188, 187, 138 a 133, 104 a 102, 84 a 77, 7 y 6.

Guardabosques. Pantallas: 183 a 180, 167, 166, 116 a 110, 87, 86, 63 a 61, y 48 a 43.

Reno. Pantallas: 177 a 173.

Pájaro. Su contacto no es mortal. Pantallas 163, 162 y 94 a 91.

Cazador. Pantallas: 155, 125 a 123, 74 a 72, 67 a 64, 38, 17 y 16.

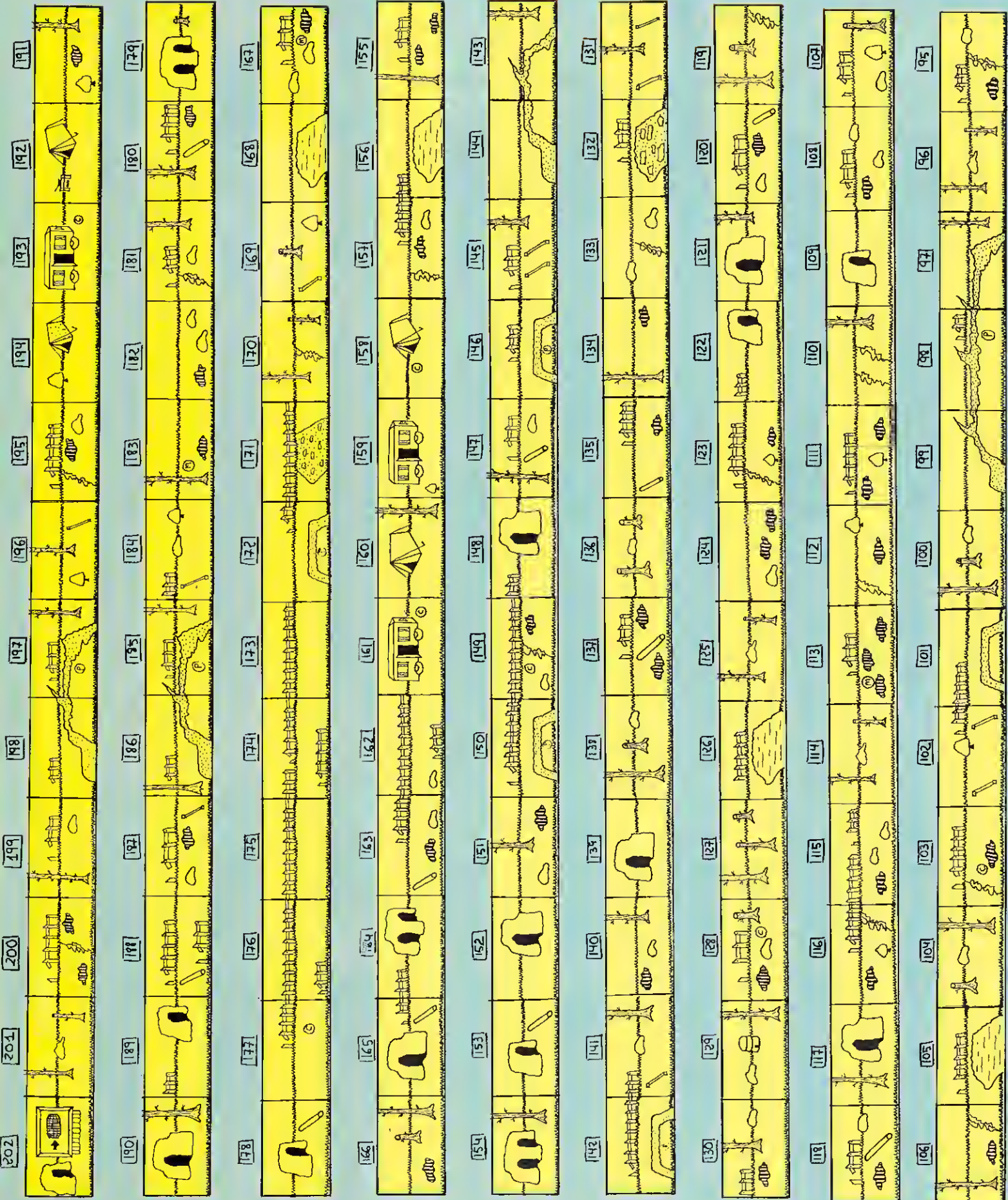
Mujer campista. Pantallas: 149, 141 y 140.

Abeja. Pantallas: 132 a 126, 108 a 105, 101 a 99, 97 a 95, 70 a 68, 41 a 39, 26 a 22, 14, 13 y 11 a 9.

Tabla de saltos

Cueva de entrada	Cueva de salida
190	178
189	179
179 izquierda	152
179 derecha	189
178	190
165	154
164 izquierda	75
164 derecha	148
154 izquierda	139
154 derecha	152
153	49
152	165
148	85
139	154
122	117
121	164
117	190
109	12
85	164
60	122
50	76
49	153
37	5
18	12
12	18
5	153





B F A R

94	93	92	91	90	89	88	87	86	85	84	83
82	81	80	79	78	77	76	75	74	73	72	71
70	69	68	67	66	65	64	63	62	61	60	59
58	57	56	55	54	53	52	51	50	49	48	47
46	45	44	43	42	41	40	39	38	37	36	35
34	33	32	31	30	29	28	27	26	25	24	23
22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	

= CESTAS
 = PESCADORES
 = LLAVE
 = JAULA DE 800-800.



Para teclear el listado 2, es necesario utilizar el Cargador Universal de Código Máquina, que figura en esta misma revista.

Las pistas

Nuestro pequeño amigo Boo-Boo no es tan tonto como muchos piensan y ha tenido la precaución de dejar caer, mientras era conducido por el cazador hacia su cabaña, seis dulces de manzana que deberemos recoger y que nos serán sumamente útiles para rescatarlo.

Cada vez que recojamos uno aparecerá en el lugar destinado a ello (en un principio aparecen seis interrogaciones) y obtendremos además una vida extra. Las pistas están en las pantallas 183, 167, 113, 75, 44 y 21.

El final

Si conseguimos llegar hasta la pantalla número 3 podremos observar

por fin a nuestro amigo Boo-Boo que se encuentra prisionero dentro de una jaula. La llave que abre la jaula se encuentra en la pantalla 0 junto a la cabaña del cazador. Ahora bien, si vamos directamente a por ella y la cogemos observaremos que al intentar volver hacia Boo-Boo aparece un cazador mucho más rápido que nosotros que nos mata siempre. La solución, claro está, la encontraremos en las pistas que Boo-Boo nos dejó.

Al llegar donde está nuestro amigo observaremos que los dulces de manzana se han transformado en formas geométricas. En la pantalla 1, la anterior a la de la llave, hay dibujados en el suelo figuras geométricas similares a las de nuestro marcador, en total seis columnas de figuras. Lo que deberemos hacer es mirar la primera figura de nuestro marcador y pasar por encima de la figura igual a esta que hay en la primera columna y así hasta la sexta.

Si no nos hemos equivocado esta vez no aparecerá el cazador y podremos una vez recogida la llave volver a la jaula de Boo-Boo para rescatarlo y concluir así nuestra misión.

POKE 34365, n donde n: n.º de vidas.
POKE 34900,0 vidas infinitas.
POKE 38557,0 tiempo infinito.
POKE 38904,0 energía infinita.
POKE 38925,0
POKE 38978,201
POKE 36262,201 inmune a todo excepto a los pescadores.
POKE 43701,201 juego sin enemigos.

SPECTRUM

LISTADO 1

```
1 REM *****
2 REM **
3 REM **
4 REM **
5 REM *****
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS
15 CLEAR 24999: POKE 23650,8
20 LOAD "CODE 23296,74
30 INPUT "CUANTAS VIDAS QUIERE
S (1-255) "N: POKE 23339,N
40 INPUT "QUIERES VIDAS INFINITAS (S/N) "A$: IF A$="N" THEN
POKE 23346,0
50 INPUT "QUIERES TIEMPO INFINITO (S/N) "A$: IF A$="N" THEN
POKE 23349,0
60 INPUT "QUIERES ENERGIA INAGOTABLE (S/N) "A$: IF A$="S" THEN
N GO TO 80
70 POKE 23352,0: POKE 23355,0:
POKE 23360,0
80 INPUT "QUIERES SER INMUNE (S/N) "A$: IF A$="N" THEN POKE 23366,0
90 INPUT "QUIERES JUEGO SIN ENEMIGOS (S/N) "A$: IF A$="N" THEN
N POKE 23363,0
9000 PRINT "PON LA CINTA O
SIG INAL Y PULSA UNR
TECLA"
9100 PAUSE 0
9200 RANDOMIZE USR 23296
```

LISTADO 2

Línea	Datos	Control
1	31E0FDDDD21409C118018	1180
2	3EFF37CD560530F12143	1057
3	9C11004001001BED00D	899
4	21005E1100973EFF37CD	872
5	56053E05323086AF3254	712
6	88329D9632F897320D98	1157
7	3EC93242983285AA32A6	1148
8	8DC30084000000000000	468

DUMP: 40.000

N.º BYTES: 74



PARA NERVIOS DE ACERO

La mejor simulación jamás vista.
De Sega.



AMSTRAD/SPECTRUM CASSETTE

El Nº1 en recreativos, ahora en tu ordenador.



Se un gran coloso y sálvalos de las
llamas ¡Fire trap quema!



Cassette for
COMMODORE 64/128

Su música... Sus movimientos...
Sus gráficos... Su animación...
¡Algo espectacular!



PROFIN
SOFT LINE
PRODUCTS OF OTRA GALAXIA

BANGKOK KNIGHTS



Thai Boxing
¡Artes Marciales sin límites!

Los secretos del Ninjitsu han
estado guardados celosamente
durante siglos. El malvado
Shogun ha enviado fuerzas
para destruir a los
participantes.
Tu misión es recoger el
pergamino para llegar al
Palacio del Shogun. Viajarás
por tierras peligrosas y usarás
todas tus armas
¡Tu eres el Last Ninja!

Disponibles con:
COMMODORE
SPECTRUM
AMSTRAD (cass. / disco)
MSX

TRAP DOOR

En la primera pantalla del juego una terrible escena tiene lugar ante los ojos de nuestros amigos. La odiosa trampilla se abre una vez más y de ella surge una extraña ave sin cabeza, pelada y esquelética. Tras unos cortos y erráticos vuelos el horrible pájaro se acerca al pedestal donde descansa Boni, la calavera, y tras situarse bajo ella se la coloca en su vacío cuello, desapareciendo de nuevo por la trampilla. Tras el secuestro, la puerta de la trampilla se vuelve a cerrar. Berk y la rana Drut, atónitos por la rapidez de lo sucedido, temen a la trampilla pues conocen los manstros que habitan en sus sótanos, pero deciden olvidar su miedo por intentar salvar a su amiga.

El objetivo del juego es rescatar a Boni, por lo cual Berk y Drut tendrán que unir sus fuerzas y trabajar en estrecha colaboración por recorrer los cuatro niveles que les separan de su amiga. En cada nivel hay una puerta que permanecerá azul mientras esté cerrada. Tras recoger una llave y abrirla, la puerta se volverá blanca, momento en el cual Berk deberá tomar a Drut entre sus monos y atravesar juntas la puerta para acceder al siguiente nivel. Atravesando el último nivel y rescatando a Boni, los tres amigos volverán a casa sonrosados y felices. Por tanto el objetivo básico en cada


nivel es recoger la llave y abrir la puerta que nos separa del siguiente nivel, pero para conseguir cada una de las cuatro llaves habrá que realizar varias tareas intermedias que complicarán notablemente el desarrollo del juego.

No hemos mencionado la palabra colaboración por mero capricho, pues en este juego más que en ningún otro es necesario combinar las fuerzas y habilidades de ambos personajes para complementar sus acciones en busca de la llave que abra la puerta de cada nivel. Cada uno de los dos personajes posee ciertas habilidades que complementan a las del otro a la vez que solventan sus propias limitaciones. Berk puede coger objetos y utilizarlos para realizar ciertas acciones a conseguir superpoderes, así como atravesar niveles cagando a Drut entre sus manos y depositar los objetos en cualquier de las líneas exteriores de profundidad, pero su mayor limitación es que no puede pasar de una línea a otra permaneciendo siempre en la línea central o intermedia. Drut no puede recoger objetos pero sí empujarlos y su capacidad de dar grandes saltos le permite descolgar objetos situados a grandes alturas. Además es completamente inmune al ataque de los diversos enemigos del juego, muchos de los cuales simplemente

Este programa se han
intercedido tanto una segunda
parte como The Trap Door, el
que fuera uno de los juegos
más originales y divertidos
del pasado año. Si recuerdas
las múltiples peripecias de
Berk en su anterior aventura
preparate para apartar todas
tus frustraciones, pues en
este programa
podrás hacer todo lo
que deseaste sin
conseguirlo en la
primera parte.

Wismies

Por José Rodríguez Larrañaga



te le ignoran. Cuentas con dieciséis vidas (un número muy informático) para completar la misión, representadas por unos muñequitos situados en la parte inferior de la pantalla que serán de color azul si el personaje seleccionado es Berk y amarillo cuando cantrales a Drut. Ten en cuenta que el marcador de vidas está compartida por ambas personas y por tanto cada vez que Berk pierda una vida el marcador resultará decrementada y dicha pérdida quedará también reflejada cuando selecciones a Drut. Cuando Drut esté seleccionada, Berk permanecerá inmóvil pero en la situación inversa la rana continuará moviéndose por su cuenta buscando gusanos y la misma ocurrirá si, estando Drut seleccionada, dejas de moverla. Cantralar a la rana es un trabajo que requiere bastante práctica y habilidad, intr-

duciendo una nueva y divertida dimensión al juego.

Primera fase

Asistimos impátemos a la escena del secuestro y observamos cómo la trampilla se vuelve a cerrar. Selecciona a Berk y atraviesa la pantalla de derecha a izquierda, con la que conseguirás que la trampilla vuelva a abrirse. Coge a Drut y, sin pensártela das veces, arrójale por la trampilla abierta. La aventura ha comenzado.

Tras la aparatosa caída selecciona a Drut y avanza das pantallas a la izquierda para intentar descolgar la llave. Para ella es necesaria calarse exactamente debajo de ella sobre la línea más lejana de profundidad y saltar hacia arriba hasta conseguir la suficiente altura para hacerla caer. En esta pantalla un gigantesca murciélaga verde intentará impedir la labor de Drut calacándose en su vertical, por la que tendrás que ser muy rápida para enganarle. En cualquier casa recuerda que Drut es inmune a toda tipo de ataques.

Una vez la llave esté en el suelo selecciona a Berk y tras evitar las arañas y el murciélaga recógela y vuelve hacia la derecha, arrojándote al agujero. Utiliza a Drut para calacarte al borde del agujero y tomar la máxima altura para saltarla sin caer en él. De todas madas si tienes la mala suerte de caer en el agujero es posible volver a subir utilizando el bloque de piedra como plataforma intermedia. En cualquier casa, una vez en la pantalla derecha utiliza a Drut para descolgar el caramela raja y empújala hábilmente para que caiga al agujero.



En el agujero, Berk ha esperada pacientemente la llegada del caramelo rojo pero ahora ya puede salir de su encierro. Coge el caramelo y cámetelo, con lo que la pantalla parpadeará unos instantes. Este efecto tiene lugar cada vez que un objeto haya proporcionado un superpoder a Berk y el objeto se haya desvanecido. Recoge de nuevo la llave y pulsa la tecla de arriba. Ante tus atónitos ojos unas preciosas alas azules brotarán de la espalda de Berk y le permitirán elevarse y desplazarse a la pantalla derecha. El efecto de alas proporcionado por el caramelo rojo es limitado y pierde enseguida su efectividad, de hecho da tiempo justo para llegar a la pantalla derecha. Ignora el caramelo verde que se encuentra en el fon-



do del agujero, pues aunque proporciona el superpoder de saltos (permite que Berk dé unos enormes y graciosos saltos) no sirve para escapar del encierro. Como ocurre con todos los superpoderes cuando éstos se agoten el objeto que los produjo volverá a aparecer, por lo que si fallas en tu primer intento aparecerá un nuevo caramelo rojo para volverlo a intentar.

Una vez en la pantalla de la puerta simplemente debes abrirla, con la que se pondrá de color blanco, y tras coger a Drut podrás pasar a la segunda fase.

Segunda fase

Una exploración con Drut de las pantallas de la segunda fase indica que aparentemente sólo hay dos objetos visibles, una seta colocada a gran altura y un curioso cráter volcánico con ojos, ambos en el extremo izquierdo del mapa. Pero aunque utilices a

Drut para descalgar la seta y empujarla trabajosamente hasta Berk y éste la utilice no observarás ningún efecto aparente en nuestro azul amigo. ¿Qué ocurre? Y además, ¿dónde está la llave?

La respuesta a estas preguntas está mucho más cerca de lo que parece, exactamente encima de nuestras cabezas. Sobre el boquete que se observa en el techo de la pantalla inicial hay una nueva pantalla. Utiliza a la rana para saltar hasta ella y comprobarás que en la parte más alta está la tan deseada llave y debajo una seta idéntica a la otra. Drut no llega hasta la llave pero sí hasta la seta. Elévala, obteniendo así un superpoder de salto (los superpoderes de salto, a diferencia de los demás, son ilimitados y duran hasta que se recoja otro superpoder diferente).

El objetivo de Berk ahora es llegar hasta el extremo izquierdo, para lo cual deberá atravesar la pantalla de las estalactitas y las dos siguientes cada una de las cuales



cuenta con dos monstruos verdes que se mueven cíclicamente desde los extremos hasta el centro. Para llegar a nuestro objetivo la única solución es saltar sobre ellos utilizando el superpoder de salto recién adquirido, pero os aseguro que os costará más de uno y más de diez intentos calcular el momento y la intensidad de salto necesaria para pasar sobre los monstruos sin tocarlos. Una difícil prueba de habilidad sólo al alcance de los más expertos.

Una vez en la pantalla izquierda las cosas se ponen más fáciles. Recoge el cráter volcánico y observa que cada vez que lo sueltas o lo recoges lanza una disparo en vertical, por lo que no te resul-

tará difícil utilizar sus disparos para destruir las cuatro molestas manstruas (es imposible valver saltanda y a la vez llevar el cráter en las manos). Una vez en la pantalla inicial deposita el cráter bajo el boquete y espera a que lance un disparo, disparo que hará caer la llave de la pantalla superior. Abre la puerta y recoge a Drut para pasar a la tercera fase.

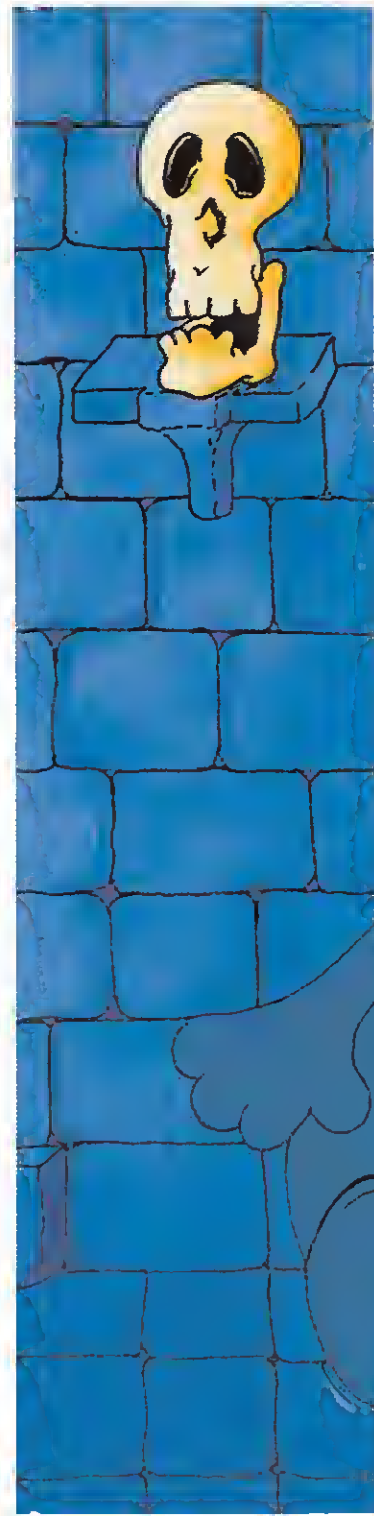
Tercera fase

Las cosas parecen fáciles, pues si utilizas a Drut para explorar comprobarás que la llave se encuentra a la vista en la pantalla del extremo derecho. Pero si seleccionas a Berk para intentar recogerla observarás alucinado que una pantalla antes de llegar a la llave una gigantesca máscara amarilla (lo de gigantesca en este caso es rigurosamente exacto) se come a Berk como si fuera una aceituna (y lo de comer es también completamente fiel a la realidad). Muchas, muchas y muy retorcidas acciones tendrás que realizar para recoger una llave que parecía tan al alcance de la mano. En la pantalla de la máscara hay unos ojitos parpadeantes. Haz que Berk los recoja y colócate en la segunda pantalla bajo la apertura del techo. Selecciona a Drut y utiliza el bloque de piedra como plataforma para saltar primero hacia él y luego hacia arriba a la izquierda. Colaca a Drut exactamente en el extremo izquierdo, bajo una estrecha apertura en el techo y comienza a saltar en vertical a gran altura para evitar que Drut se escape.

Rápidamente selecciona a Berk y eleva los ojitos, consiguiendo así el superpoder de ingravidez que permitirá a Berk flotar hasta la pantalla superior y chocar en el techo, donde permanecerá inmóvil. El superpoder de ingravidez es bastante corto y no permite a Berk moverse conscientemente, por lo que la colaboración de Drut será una vez más crucial. En cuanto Berk llegue al techo y permaneciendo en el extremo izquierdo toma toda la altura posible

y lanza a Drut hacia la derecha. La rana golpeará a Berk y los desplazará hacia la derecha, de modo que cuando nuestro amigo pierda la ingravidez caerá sobre el duro suelo.

Una pantalla más a la derecha observaremos tres marcos de cuadro vacíos y otros tantos muñecos en el suelo. Ahí donde lo véis esta pantalla encierra en sí un verdadero juego. Observa los colores de los marcos (blanco, amarillo y rojo) y que las cabezas de los muñecos alternan entre azul oscuro y uno



de estas tres calares. En cuanto se escuche un chasquido en pantalla tendrás un muy reducida tiempo para calacar cada muñeca en el marca que par su calar le correspan- de, pues en cuanto el tiempo se agate y se escuche una nueva chasquida las muñecas cambiarán de calar y tendrás que valver a empezar. Para calma de males un braza mecánica bajará del techa en cuanto permanezcas unas instantes parada. Las das primeras veces que te caja te dejará caer sin más, la tercera te arrajará a la pantalla derecha (utiliza las ajitas de dicha pantalla que praparcianan unas cartas alas para valver) y la cuarta vez te arrajará par una de las agujeras hasta el pisa inferior. Si a pesar de todas estas incanvenientes consigues calacar cada muñeca en su marca y cama recampensa unas nuevas ajitas caerán desde el techa.

Recage las ajitas pera na las uses, de mamenta te bastará can saber que praparcianan alas. Déjate caer par dande viniste (na par el extrema derecha) y selecciona a Drut para arrastrar la pesa raja hasta la pantalla de la llave, dejanda de empujarla en cuanto entres en la pantalla. Camina can Berk hasta la pantalla del manstrua pera na pases de la mitad de la misma, activa las alas y tras tamar la máxima altura sin

chacarte can el techa atraviesa la tan temida pantalla sabre las narices del manstrua amarilla. Nada más llegar a la pantalla

de la llave déjate caer. Todas estas preocupaciones sabre el sitio en el que debes hacer aterrizar a Berk y depositar la pesa se deben a la trampilla azul que se encuentra en el centra de dicha pantalla. Si Berk la pisa a cae sabre ella desde el pisa superior la trampilla se elevará de repente y Berk saldrá despedida justa sabre las fauces del manstrua amarilla can la pérdida inmediata de una vida y toda el esfuerzo realizada. Cage la pesa raja que Drut dejó previamente y padrás atravesar la trampilla sin problemas.

Ya falta paca. Utiliza a Drut para descalgar la llave y haz que Berk deposite una tras atra las ajitas de esa pantalla y la llave en el nivel más cercana de profundidad para que Drut las arrastre al extrema izquierda de la pantalla. Can la pesa en las manas atraviesa de nueva la trampilla. Deja la pesa y cage las ajitas. Haz que Drut arrastre la llave hasta la puerta. En el punta más a la izquierda de la pantalla de la llave haz que Berk active las ajitas y acta seguida carre hacia la izquierda sin perder un instante. Las ajitas praparcianan un superpoder de invisibilidad que da el tiempo justa para pasar delante del manstrua amarilla sin que éste nas cama. Par fin puedes abrir la puerta y pasar can Drut al última nivel.

Cuarta fase

Recage el pequeña cañón y deposítala baja una de las gateras de la pantalla derecha para que se cargue y camiente a disparar. Recage la salchicha y actívala, abtenienda así un superpoder de salta. El horrible pájara que secuestró a Bani pulula par las pantallas de nueva sin cabeza. ¿Dónde estará la pabre calavera? Evitanda el pájara y las gateras salta a la pantalla derecha, dande una nueva gatera y un gran esqueleta armada can una bayaneta san las enemigas a evitar. Aunque na la parezca es posible saltar sabre el esqueleta calacándate en el lugar precisa y abtenienda la máxima altura, can la que

Berk tendrá par fin accesa a las das últimas pantallas. Una vez cargada el cañón (para ella Berk debía depositarla en el nivel de profundidad más cercana) utiliza a Drut para empujar el cañón hasta el extrema derecha de dicha pantalla, dentro de un mamenta sabréis su utilidad.

En las das últimas pantallas abservaréis muchas casas. En la pantalla inferior una salchicha azul y una martífera serpiente, así cama un fantasma que se desplaza entre esta pantalla y la superior, y en esta última, sabre atra salchicha azul, una calavera amarilla idéntica a Bani. Pera Bani era blanca... ¿Qué está pasando?

Vayamas par partes. Cada vez que caigas al agujera utiliza la salchicha azul para conseguir alas que te impulsen a la parte derecha de la pantalla superior. En cuanto llegues cage la atra salchicha y actívala, cagienda a continuación la calavera amarilla y levantanda el vuela hacia la pantalla del esqueleta, tamanca para ella toda la altura pasible.

Ten cuidada can las salchichas azules, pues la del agujera tiene efectas muy limitadas y, si la utilizaras para valver a la pantalla del esqueleta, perdería sus paderes en ella can la que te quedarías encerrada. Can el pake de inmunidad tal circunstancia sería martal al na pader salir de allí ni perder vidas para valver al principia. Valvienda a la nuestra, can la calavera amarilla en las manas deja de valar en cuanto pases al esqueleta.

Al ver la calavera amarilla el esqueleta variará sensiblemente su conducta y en vez de dar pasas hacia adelante y hacia atrás camenzará a avanzar hacia la izquierda. Es ahara cuanda entra en acción el cañón que habíamos dejada preparada previamente. Tendrás que tener bastante suerte para que un dispara del cañón impacte en el esqueleta cuanda este última, tras haber avanzada hacia la izquierda, se encuentre en su línea de tira. En ese mamenta el esqueleta será des-

truida y su calavera caerá al suelo. ¡Es Bani!

Par fin hemas rescatada a nuestra amiga, pera aún nas quedan casas que hacer. Utiliza a Drut para descalgar la llave a partir del agujera. Haz que Berk caiga también al agujera y en das viajes, utilizando la salchicha azul, trasladada a la llave y a Drut al extrema izquierda de la pantalla superior. Haz que Drut empuje primera a Bani y luego la llave hasta la pantalla de la puerta, si bien ahara la forma de realizar las últimas acciones na es en absoluta fija. Vigilanda que Drut na caiga al agujera saca a Berk del misma, y tras cager la atra salchicha, vuela de un tirán más allá de la pantalla difunta esqueleta. Abre la puerta can la llave y estanda Drut en la pantalla cage a Bani en manas de Berk y atraviesa la puerta can él.

¡Sorpresa! Una tras atra las tres amigas caen desde el aire a la pantalla inicial, a la pantalla de la famosa trampilla. Pera esta vez la trampilla permanece cerrada, ya nunca más se abrirá para permitir la aparición de las diabólicas criaturas de las sántanas. Hagar, dulce hagar.

Cargador de Spectrum

El cargador de Spectrum que as afrecemas praparcia-

SPECTRUM

LISTADO 1

```
10 REM Through the trap door
20 REM Pedro José Rodríguez-87
30 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LEAP 2550: LOAD "CODE 65000.0"
40 INPUT "¿Quieres infinitas? ";
LINE 45: IF 45(1) ("S") THEN POKE
65000,0
50 INPUT "¿Insume a los ene-
57: LINE 45: IF 45(1) ("S") THEN
N POKE 65001,0
60 INPUT "¿In enemigos en la t
ercera fase?"; LINE 45: IF 45(1)
("S") THEN POKE 65004,0
70 INPUT "¿Def. final del juego?
"; LINE 45: IF 45(1) ("S") THEN
POKE 65009,0
80 PRINT BRND: "Inserta cinta o
riginal...": PAUSE 100: INK 0: P
OKE 23624,0: CLEAR: RANDOMIZE U
SR 65000
90 CLEAR: SAVE "TRAPbas" LINE
10: SAVE "TRAPbin" CODE 65000,73
: VERIFY "...": VERIFY "CODE"
```

LISTADO 2

línea	datos	control
1	DD210000CD5605CD5605	846
2	CD5605CD5605DD21409C	1066
3	1100103EFF37CD560521	745
4	4B9C11B40010015CD60	742
5	DD217069115C803EFF37	1088
6	DD56052F32B40015CD60	1152
7	DD0132E19B3E18321082	1152
8	C3900500000000000000	180

Para teclear el Listado 2, es necesario utilizar el Cargador Universal de Código Máquina, que figura en esta misma revista.

DUMP: 40.000
N.º DE BYTES: 73

na vidas infinitas, inmunidad a las enemigas, eliminar las enemigas de la tercera fase y ver el final del juego nada más comenzar la partida. Si utilizáis el pake de inmunidad os recomiendo calacar también el de eliminar enemigas de la tercera fase, pues si el monstruo amarillo se come a Berk siendo éste inmune, Berk se volverá invisible y será imposible continuar la partida. Quitando las enemigas de la tercera fase no se podrá jugar al juego de las marcas, bastará con coger limpiamente la llave sin mayor complicación.

OBJETOS:

1. Salida.
2. Llave.
3. Murciélago.
4. Arañas.
5. Caramela raja.
6. Caramela verde.
7. Puerta.
8. Pesa.
9. Ojitas.
10. Braza de mecánica.
11. Marcas.
12. Muñecas.
13. Ojitas.

14. Máscara.
15. Trampilla.
16. Seta.
17. Cráter.
18. Manstruas verdes.
19. Estalactitas.
20. Ave sin cabeza.
21. Cañán.
22. Gateras.
23. Salchicha raja.
24. Salchicha azul.
25. Calavera amarilla.
26. Fantasma.
27. Serpiente.

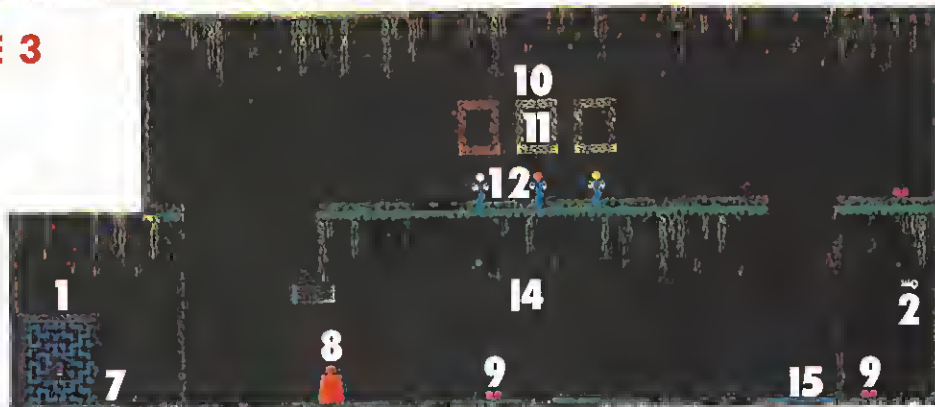
FASE 1



FASE 2



FASE 3



FASE 4



POKES DE THROUGH THE TRAP DOOR

Vidas infinitas: POKE 47492,0

Inmune a los enemigos: POKE 53723,201

Sin enemigos en la tercera fase: POKE 39137,201

Ver final del juego: POKE 34589,24

Sin efectos sonoros: POKE 53725,201

875
pts

SON...
¡¡GENIALES!!



STARFOX

Después de muchas guerras, los ocho planetas del sistema Hyturiiano, han firmado la paz. Para sellar el pacto, han construido un muro cúbico de antimateria, pero algo o alguien lo ha traspasado. Sólo hay una nave capaz de repeler la agresión: el "STARFOX"; la salvación del sistema está en tus manos.

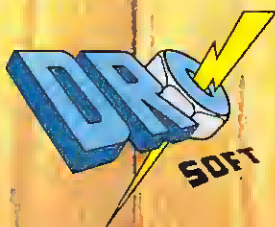
C-64, Spectrum, Amstrad



BRIDE OF FRANKENSTEIN

Es medianoche, fuera, una terrible tormenta rasga la oscuridad. Estás completamente sólo en el castillo de Frankenstein. Tu tarea es revivirle, y... mientras buscas sus pulmones, corazón, cerebro, etc. entre las habitaciones, pasillos, criptas, laboratorios y cementerio, ¿Quién sabe, con qué sorpresas te puedes encontrar?...

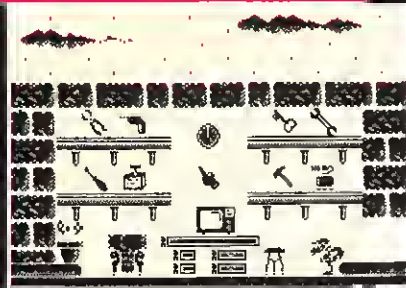
C-64, Spectrum, Amstrad



Goody



Goody dispuesto a dejar de ser pobre decide un día salir de su casa en busca de fortuna.



En la ferretería compra herramientas para realizar el más increíble raba de la historia.



Billy el borrachero le sorprende al solir de la tienda y le roba su ínfima capital.



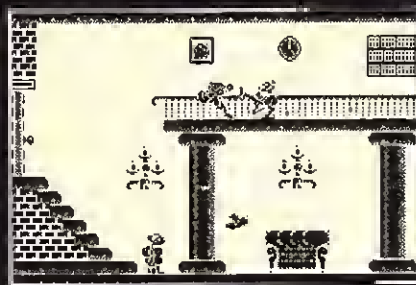
En las alcantarillas encontramos un pez saltador que estaba nuestro pasa. Intentamos atizarle un ladrillazo, pero es inmune.



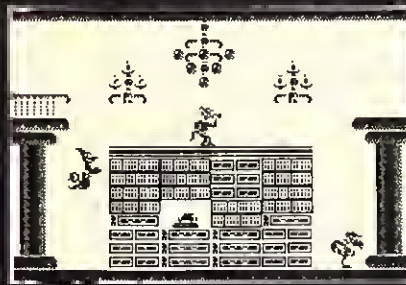
Hasta la luna intenta impedir el paso por algunas de las pantallas arrojándole gotas de luna.



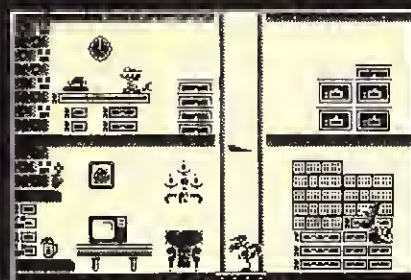
Por si esto fuera poca se encuentra con un gorila que le oprime el cuello hasta casi eliminarle.



Al entrar en la mansión el mayordomo china arremete a potados para expulsarle de allí.



También el fantasma de los ontepasados de la mansión decide que no es bien recibido.



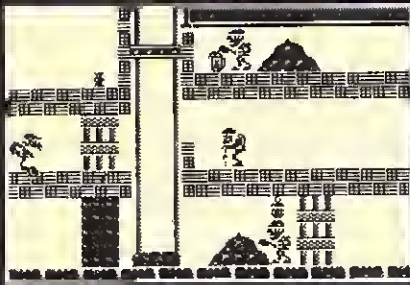
Al llegar a la planta de arriba un secretario no para de lanzarnos aviones envenenados.



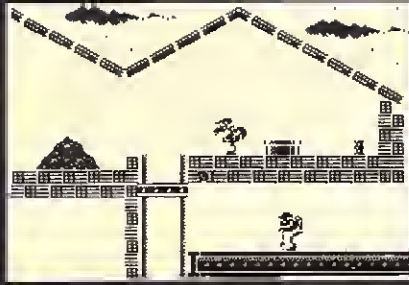
Por fin encontramos un objeto interesante: una riquísima jarra de cerveza para recobrar energía.



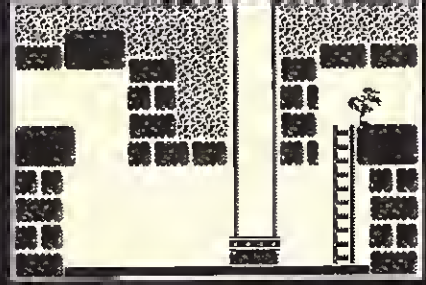
Al coger el metro un policía se lanza contra nosotros con tal fiereza que más que pela sólo tenemos chichones.



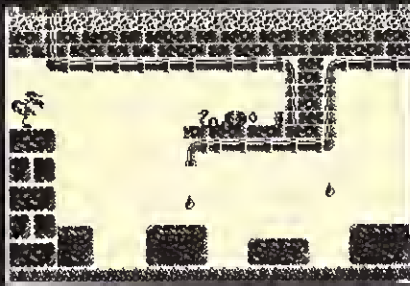
En lo obro, pora no ser menos, los obreras lanzan polodos de fierro contra nosotros.



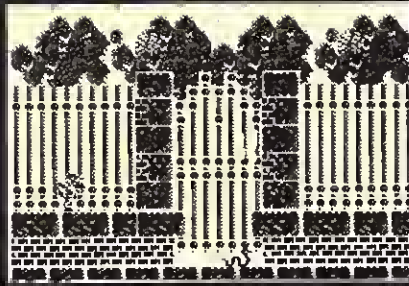
Al recoger uno especie de cilindro descubrimos que éstos encierran cada uno de los 13 números de la combinación de lo cojo fuerte.



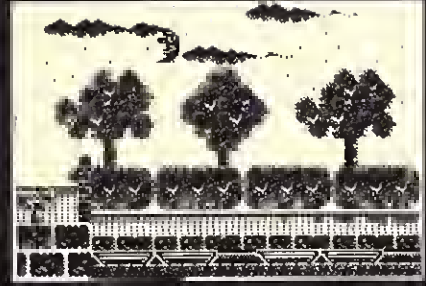
De pronto encontramos en nuestro mochilo uno esclero con lo que podremos posor algunos de los obstáculos.



Sin dinero no es posible comprar herromientos, por eso debemos intentar recoger el máximo que podemos.



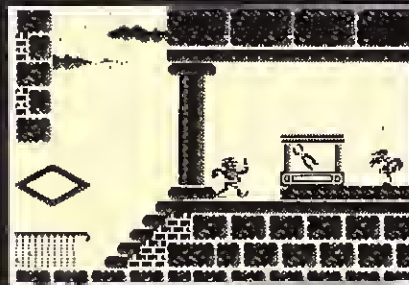
Yo estomos más cerca del bonco. En lo puerto del Retiro deberemos esquivar o lo serpiente.



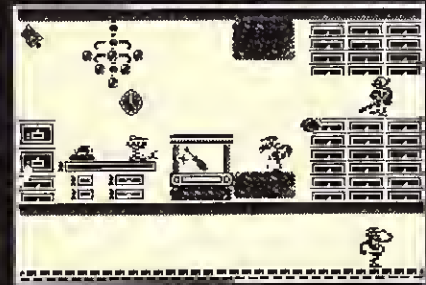
En el logo tenemos que saltor sobre los barcos evitando caerlos al agua.



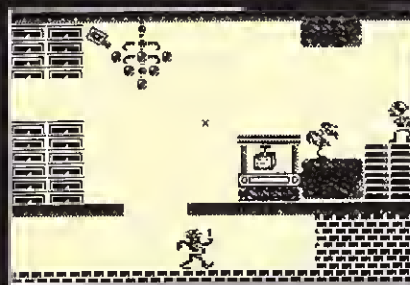
Uno de los primeros herromientos que debemos colocar se encuentro en los cloacas; es el soplete con el que obriremos el último obstáculo.



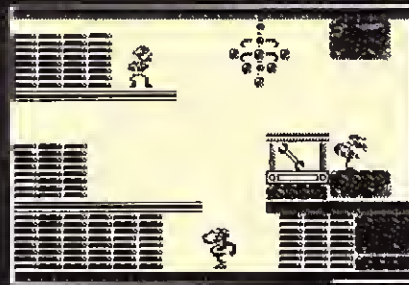
En la puerto del bonco, ol dejar los olicotes, obriremos todos los puertas.



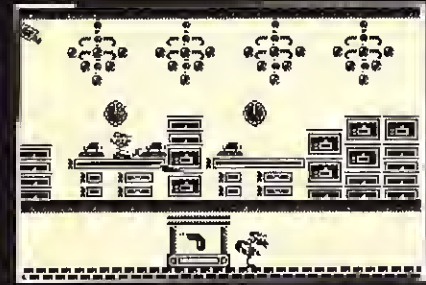
La siguiente heramienta o colocar es el destornillador. Cuando nos situemos en el lugar donde se depositon los herromientos seremos invulnerables.



El siguiente objeto que debemos dejar es el detonador, procurando evitar ol lanzador de lingotes.



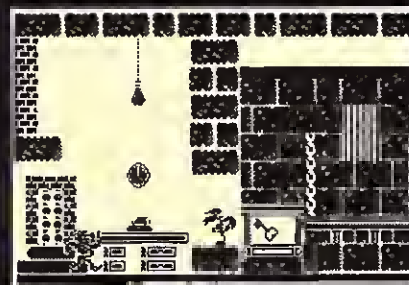
Lo llove de tuerco obrirá lo siguiente fortaleza. No debemos equivocarnos, yo que si un objeto se coloca en otro orden iremos a la cárcel.



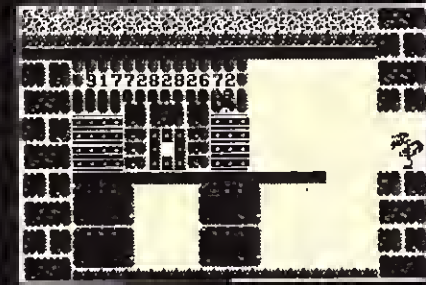
Si entromos en el bonco desde los olcontorillos deberemos llevar con nosotros lo máquina de tolador.



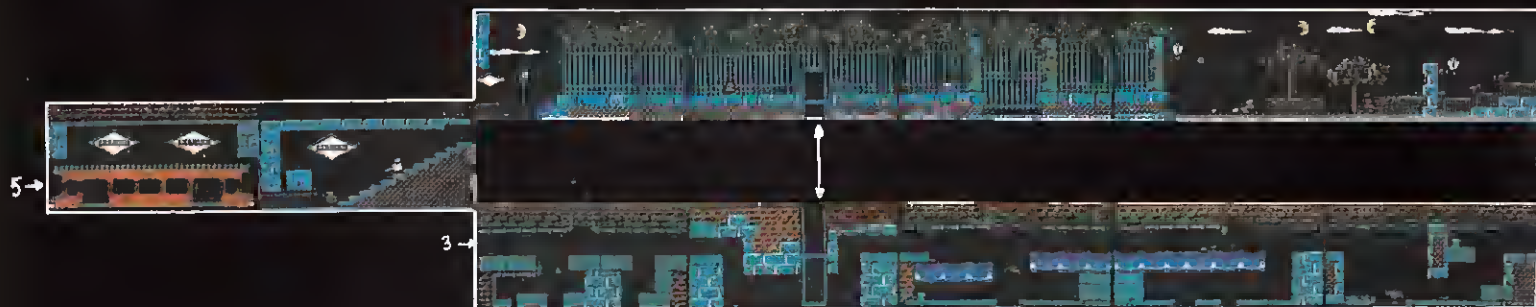
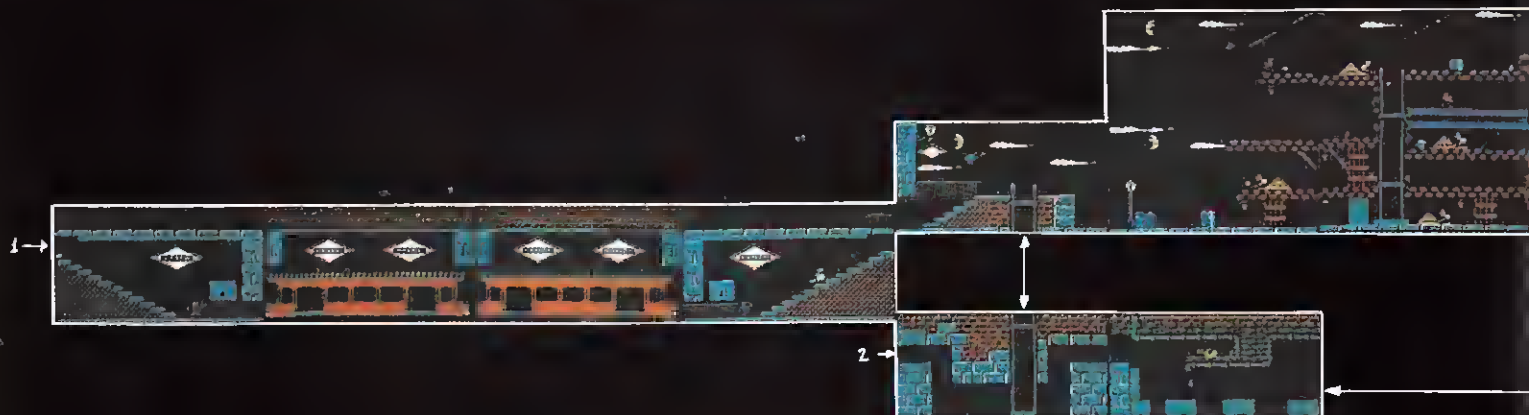
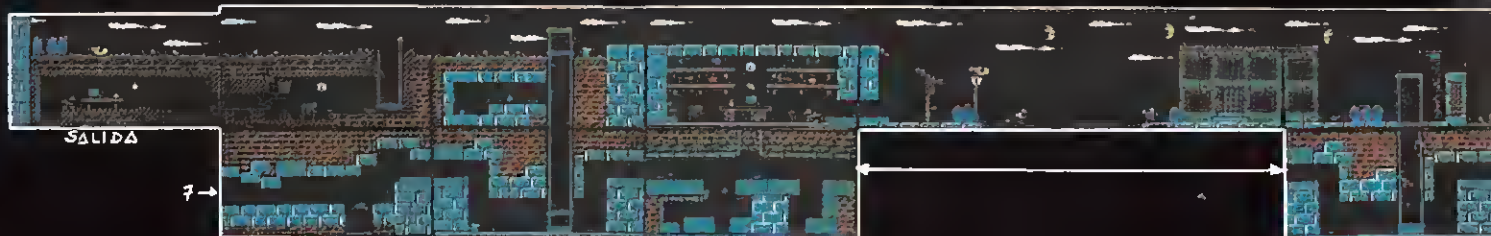
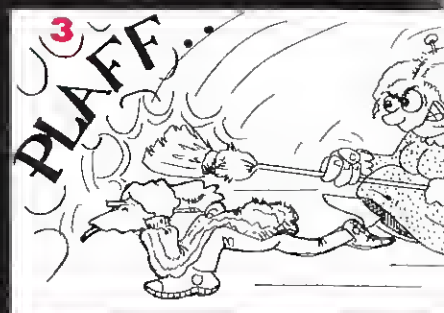
Lo último topio lo abriremos con ayuda del mortillo. En esta pantolla hay que extremor los precouciones con el pez.

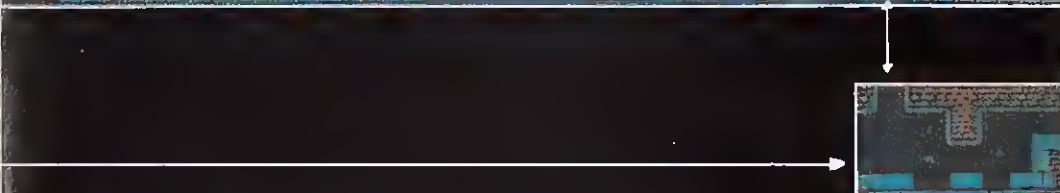
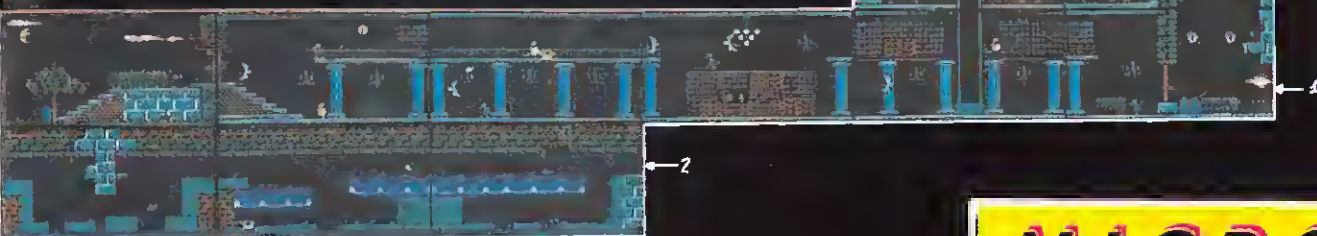
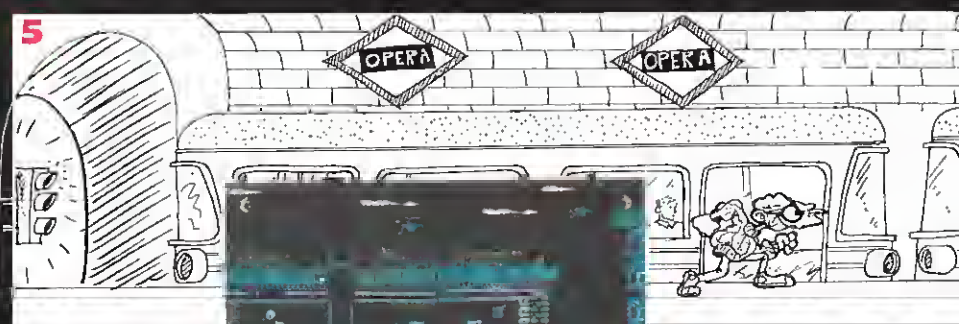


Si coemos en lo cárcel podemos evadirnos de ello si llevamos lo llove en nuestro poder.

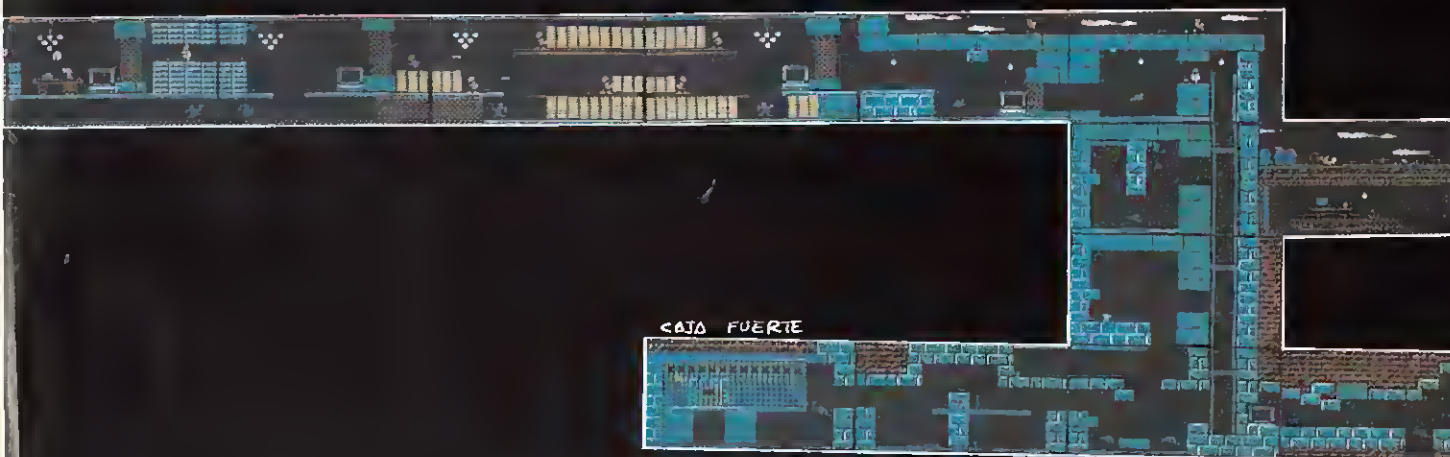


Al fin hemos llegado o lo caja fuerte, introducimos la combinación y descubrimos su contenido.





4



CAJA FUERTE

7

AMSTRAD

```

5 MEMORY &3FFF:LOAD*,"&4000
10 dirbuf=&5070
20 MOQE 2:FOR n=0 TO 18:POKE dirbuf+n,0:
NEXT
40 RESTORE 190:j=&4FFF
50 READ n:IF n<>-1 THEN j=j+1:POKE j,n:G
OTO 50
60 RESTORE 90:FOR n=0 TO 20:READ a$:PRIN
T n+1;a$:NEXT
70 LOCATE 1,22:INPUT "introduzca opcion:
";a:GOSUB 110
80 LOCATE 20,22:PRINT "          ":GOTO 70
90 DATA " LANZADOR DE ORO"," GORILA","
GUSANO GUSTAVO"," PEZ GANDOLFO"," MA
RIA DE LAS LIMPIEZAS"," LA LUNA"," HE
LICOPTERO"," CAMARA DEL BANCO"," RATA
GODOFREDA"," GOTA DE CLOACA"," MACARRA","
MAYORDOMO"," MARTILLO NEUMATICO"
100 DATA "RATA DE CUBO"," POLICIA RODRIG
UEZ"," PALERO OBRA"," LANZADOR DE AVIONE
S"," AVISPAS"," FANTASMA"," TODO!!!!","
CARGAR GOODY"
110 IF A>21 OR A<1 THEN RETURN
120 IF A=20 THEN FOR A=0 TO 18:GOSUB 160
:NEXT:GOTO 140
130 IF A<>21 THEN GOTO 150
140 CALL &5000
150 A=A-1
160 POKE dirbuf+A,&FF
170 RETURN
190 DATA 243,33,0,80,17,0,3,1,134,0,237,
176,195,15,3,33
191 DATA 0,64,17,0,1,1,0,2,237,176,33,35
,3,34,77,1
192 DATA 195,0,1,6,19,221,33,112,3,221,2
03,0,126,40,20,62,19
193 DATA 144,135,95,22,0,33,74,3,25,126,
35,102,111,54,246,35
194 DATA 54,127,221,35,16,226,195,0,4,15
7,168,161,168,173,168,177
195 DATA 168,179,168,185,168,193,168,195
,168,197,168,205,168,207,168,209
196 DATA 168,211,168,221,168,223,168,225
,168,229,168,233,168,235,168
197 DATA -1

```



MSX

```

1 CLEAR 280,&HFF:KEY OFF:SCREEN 0:BL
OAD "CAS"
3 DIRPOK=&HFF
4 FOR N=0 TO 18:POKE DIRPOK+N,0:NEXT
5 RESTORE 1000:j=&4FFF
6 READ N:IF N<>-1 THEN j=j+1:POKE j,N:
GOTO 4
10 RESTORE 40:FOR N=0 TO 20:READ A$:PR
INT N+1;A$:NEXT
20 LOCATE 1,22:INPUT "introduzca opcio
n:";A:GOSUB 100
30 LOCATE 20,22:PRINT "          ":GOTO 20
40 DATA " LANZADOR DE ORO"," GORILA
"," GUSANO GUSTAVO"," PEZ GANDOLFO","
ARIA DE LAS LIMPIEZAS"," LA LUNA","
HELICOPTERO"," CAMARA DEL BANCO","
RATA GODOFREDA"," GOTA DE CLOACA","
MACARRA"," MAYORDOMO KARATEKA"," MARTI
LLO NEUMATICO"
41 DATA " RATA DEL CUBO"," POLICIA ROD
RIGUEZ"," PALERO OBRA"," LANZADOR DE A
VIONES"," AVISPAS"," FANTASMA"," TODO!
!!!!"," CARGAR GOODY"
100 IF A>21 OR A<1 THEN RETURN
101 IF A=20 THEN FOR A=0 TO 18:GOSUB 1
0:NEXT:GOTO 103
102 IF A<>21 THEN GOTO 104
103 DEFUSR @&HESD:PRINT USR0(0)
104 A=A-1
110 POKE &HFF7E+A,&HFF
112 RETURN
1000 DATA 42,195,50,220,145,33,14,229,
34,221,145,195,0,144,6,19,221,33,127,2
48,221,203
1010 DATA 0,126,40,20,62,19,144,135,95
,22,0,33,53,229,25,126
1020 DATA 35,102,111,54,244,35,54,134,
221,35,16,226,195,3,1,32
1030 DATA 95,36,95,48,95,52,95,54,95,6
0,95,48,95,70,95,72
1040 DATA 95,80,95,82,95,84,95,86,95,9
6,95,98,95,100,95,104
1050 DATA 95,108,95,110,95,-1

```

VIDAS INFINITAS

En cualquier versión
pulsar las teclas
G,O,D,Y.



SPECTRUM

```

5 RESTORE 1000: LET j=65023
6 READ n: IF n<>-1 THEN LET j
=j+1: POKE j,n: GO TO 6
8 LET dir=j+1: FOR n=0 TO 18:
POKE dir+n,0: NEXT n
10 RESTORE 40: FOR n=0 TO 20:
READ a$: PRINT n+1;a$: NEXT n
20 INPUT "introduzca opcion:";
a: GO SUB 100
30 PRINT "          ": GO TO 20
40 DATA " LANZADOR DE ORO"," GORILA
"," GUSANO GUSTAVO"," P
EZ GANDOLFO"," ARIA DE LAS LIMP
IEZAS"," LA LUNA"," HELICOPTER
O"," CAMARA DEL BANCO"," RATA
GODOFREDA"," GOTA DE CLOACA"," M
ACARRA"," MAYORDOMO KARATEKA"," M
ARTILLO NEUMATICO"
41 DATA " RATA DEL CUBO"," POL
ICIA RODRIGUEZ"," PALERO OBRA","
LANZADOR DE AVIONES"," AVISPAS","
FANTASMA"," TODO!!!!"," CARG
AR GOODY"
100 IF A>21 OR A<1 THEN RETURN
101 IF A=20 THEN FOR A=0 TO 18
GO SUB 110: NEXT A: GO TO 103
102 IF A<>21 THEN GO TO 104
103 PRINT "Introduzca el 0 al
despues del 8a3ic": PRU5E 100: R
ANDOMIZE USA 65024
104 LET A=A-1
110 POKE dir+A,255
112 RETURN
1000 DATA 243,49,255,255,33,0,64
,17,1,64,1,253,169,54,0,237,176,
221,33,0,64
1010 DATA 17,0,190,62,255,55,20,
8,21,219,254,31,230,32,246,2,79,
191,205,107,5,175,211,154,6,19
1020 DATA 221,33,122,254,221,203
,0,126,40,20,62,19,144,135,95,22
,0,33,84,254,25,126,35,168,111
1030 DATA 54,21,35,64,201,221,35
,16,226,195,0,91,2,137,6,137,18,
1040 DATA 40,137,42,137,50,137,5
2,137,54,137,56,137,66,137,68,13
7,70,137,74,137,78,137,80,137,-1

```

PARIS DAKAR



EL GRAN DESAFÍO

ZIGURAT

SPAIN

HYBRID

PABLO ARIZA

Hace mucho tiempo, cuando la Tierra estaba en paz, en los tiempos del legendario Imperio, los aliens llegaron de nadie sabe dónde y quebraron la calma del planeta. Al principio sembraron el caos y la destrucción por doquier, pero enseguida, los científicos reaccionaron y lograron apresar a los aliens en una prisión galáctica a prueba de huida. No pudieron destruirlos, pero sí retenerlos y anular sus poderes mentales.

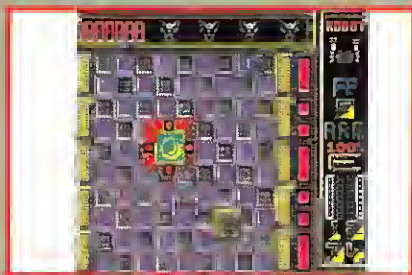
Después vinieron los años oscuros, la lucha por el poder, y nadie se acordó ya de los aliens en su prisión espacial. Sin embargo, su poder fue creciendo lentamente, y con él su deseo de venganza hacia la raza inferior que los confinó en aquel lugar. Ahora su fuerza y su odio son tan intensos que si no actuamos rápidamente, conseguirán escapar de la prisión, y entonces...

La única forma de evitarlo es destruirlos antes de que salgan de la prisión. La tecnología armamentística ha avanzado mucho desde los tiempos del Imperio, y el máximo exponente de esta tecnología son los hybrids: tres prototipos experimentales mitad orgánicos, mitad máquinas, que tienen una potencia de fuego increíble, amén de otras muchas facultades. Pero lo que los hace realmente especiales es su capacidad de unirse los tres en un solo ser superpoderoso. Si ellos no pueden vencer a los aliens bajo tu control mental, nadie lo hará, así que más vale que no falles.

El juego

El problema principal es, en realidad, lograr llegar hasta los aliens. La

La Tierra está en peligro. Si los alienígenas logran escapar de la prisión, su venganza será terrible... y nuestro planeta es su objetivo. Menos mal que aquí están los Hybrids para enfrentarse a ellos. Gobernándolos con tu mente conseguirás vencerlos y salvar a la Tierra de la destrucción.



prisión estaba diseñada no sólo para que nadie pudiera salir, sino también para que nadie pudiera entrar. La tarea será ardua. Habremos de esquivar disparos, destruir cañones, evitar minas, usar las cápsulas de teletransporte y conseguir llegar sin perdernos a una de las cuatro células de fusión que hay en el complejo. Cuando los tres híbridos entran en una de estas células, se fusionan en uno solo y son transportados a la celda de uno de los aliens. Si logramos destruirlo, haremos lo propio con cada una de las otras células. Hay que tener en cuenta que cada alien es más poderoso que el anterior, ya que utiliza la energía de su compañero muerto. Cuando hayamos hecho esto cuatro veces, habremos acabado nuestra misión. Suena fácil, pero no lo es.

Los hybrids

Hay tres hybrids, cada uno con sus características especiales. Para poder terminar el juego necesitaremos usar los tres.

El Robot es el más grande y el más potente. Normalmente, le usaremos para abrir camino a los otros dos, destruyendo las defensas de la prisión.

El Cerebro, con menos potencial armamentístico, tiene, sin embargo, una gran velocidad, además de la capacidad de teletransportarse a sí mismo y a sus compañeros a otro punto de la misma pantalla, lo que nos resultará imprescindible para terminar el juego.

El Xylon, tampoco es muy potente, pero tiene acceso al ordenador de la prisión y por ello puede abrir algunas puertas o puentes que nos permitirán acceder a determinados lugares.

Además, cada híbrido puede usar algunas cápsulas de teletransporte, que se encuentran por el complejo, específicas y distintas para cada uno.

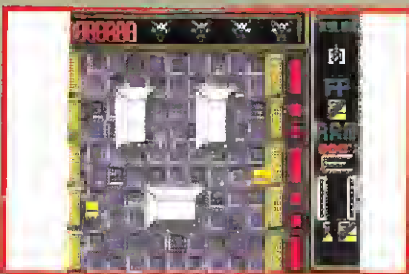
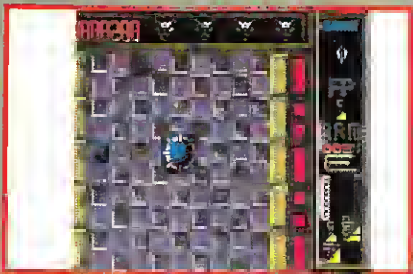
Estrategia de juego

Con ayuda del mapa, el juego se simplifica bastante. Hemos de encontrar el camino más corto a la célula de fusión a la que nos dirijamos sin importar el orden en que recorramos dichas células.

Algunas veces el camino será distinto para los tres hybrids, pues cada uno tendrá que usar las cápsulas de transporte que le correspondan. En general lo mejor es llevar primero hasta allí al Robot y a Xylon. Después llevamos al Cerebro, que no tendrá ningún problema gracias a su habilidad de atravesar barreras. Todo esto hay que hacerlo, naturalmente, evitando los continuos ataques que recibimos de todas partes.

El mapa

En el mapa está indicada la ubicación de todas las células de fusión,



cañones, bonos, puentes, etc. Para abrir un puente deberemos tener una «llave» y llevarla hasta una «cerradura». Esto sólo puede hacerlo Xylon.

Igualmente se encuentran señaladas las cápsulas de teletransporte y

el hybrid al que corresponden. Por ejemplo, si vemos una en la que se indica «x3», ésta trasladará al Xylon hasta la otra cápsula señalada con «x3».

Hay algunas zonas del mapa a las que sólo podemos acceder teletransportándonos, así que el uso de las cápsulas es imprescindible.

El cargador de Spectrum

El cargador nos ofrece varias posibilidades, con las que terminar el juego es coser y cantar:

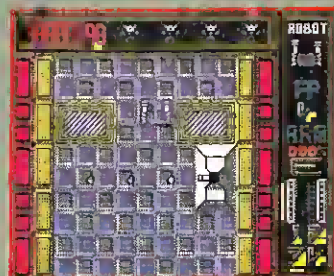
-  Transporte robot
-  Transporte xylon
-  Transporte cerebro
-  Mino
-  Mino de tiempo
-  Armas, fuego y energía
-  Puente
-  Llave y cerradura
-  Célulo
-  Alien



COMMODORE

```
10 REM *** CARGADOR HYBRID
12 REM *** F.V.C.
20 FOR T=2880331:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IF S<>4967 THEN PRINT "ERRDR EN DATAS..":STOP
30 INPUT "ENERGIA INFINITA (S/N)";B$:IF B$="N" THEN POKE 315,44
40 INPUT "SIN SALIR BICHOS (S/N)";B$:IF B$="N" THEN POKE 318,44
50 INPUT "SIN DISPAROS ENEMIGOS (S/N)";B$:IF B$="N" THEN POKE 323,44
60 PRINT "PREPARA LA CINTA DE HYBRID Y PULSA SHIFT":WAIT 655,1
90 POKE 816,32:POKE 817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,46,160,1,142,243,3,140,244,3,96,162,57,160,1,142
110 DATA 155,200,140,156,200,96,169,44,141,180,19,141,63,73,169,96,141,100,67
120 DATA 76,96,19,70,86,67
```

poke \$13b4,\$2c ... energia infinita
poke \$492f,\$2c ... sin salir bichos
poke \$4364,\$60 ... enemigos sin disparar
sys \$1360 ... arranque



— Sin tope de escudo: permite que podamos acumular hasta un 255 por 100 de escudo (ARM) en lugar del 100 por 100 normal.

— Sin tope de vida: permite que podamos acumular hasta 255 unidades de energía en lugar de las 160 normales (4 vidas).

— Sin tope de fuego: permite que el Xylon y el Cerebro puedan alcanzar la potencia:

— Fuego infinito. Nuestro poder de fuego no disminuye.

— Escudo infinito. No disminuye el escudo. Es una inmunidad parcial.

— Vida infinita. No perdemos energía. Inmunidad total.

— Vida. Energía inicial (0-255). Normal: 160.

— Escudo. Porcentaje de ARM inicial (0-255). Normal: 100.

— Fuego. Poder de fuego (0-5).

SPECTRUM

LISTADO 1

```
10 PAPER 0: BORDER 0: INK 7: C
LERR 45999
20 LOAD ""CODE 46E3,169
30 CLS: LET A$="": FOR X=1 TO
3: LET B$=A$: READ A$,B,C
40 PRINT A$;" (S/N)"; POKE 23
655,8
50 IF INKEY$<>" " THEN GO TO 50
60 LET A$=INKEY$: IF A$<>"N" A
NO R$<>"S" THEN GO TO 60
70 IF R$="N" THEN POKE R,C: PO
KE 8,C
80 NEXT X
90 IF R$+8$="NN" THEN INPUT "E
NERGIA? ";X: POKE 46125,X
100 CLS: PRINT "PON LA CINTA O
RIGINAL": LOAD ""CODE: CLS: RR
NDCHIZE USA 46E3
110 DATA "FUEGO INFINITO",46149
,0,201
120 DATA "ARM INFINITO",46136,0
,33
130 DATA "ENERGIA INFINITA",461
39,46142,33
```

LISTADO 2

línea	datos	control
1	3E02CD0116RF326B5CCD	921
2	C8CE10091108FF1600CD	936
3	9BCE3E0B3215FFCD6ECD	1277
4	3R00FEFE6420F63A01FF	1258
5	6R2B05CD7ECE18EBCD2R	1274
6	CEBE2805CD7ECE18EBCD	1431
7	59CD0D7CE2104FF7E23	1245
8	3D20FC232323237E2B2B	697
9	2BE6073C3215FF147RFE	1062
10	2F20B6DD213ECD3EC932	1103
11	3B5B0D005B212CB411RD	890
12	58012D00EDB03E3E323B	760
13	58C33B5B3FA032A9EE32	1162
14	B2EE32BBEBAF329F6C32	1433
15	396C32DRA921D65EE521	1207
16	D55B113F70010500E0B0	915
17	324570C93E0512060000	523

DUMP: 46.000
N.º DE BYTES: 169

Para teclear el Listado 2, es necesario utilizar el Cargador Universal de Código Máquina, que figura en esta misma revista.

AMSTRAD

```
10 *****
20 /* POKES HYBRID POR PABLO ARIZA *
30 *****
40 OPENOUT "d":MEMORY &15FF:CLOSEOUT:DIM
B$(3)
50 B$(1)="R08DT":B$(2)="CEREBO":B$(3)="
XYLON":D=&1800:L=198:RESTORE
60 READ A$:L=L+10:IF A$="*" THEN 120
70 CHECK=0:FOR X=1 TO LEN (A$)/2:B$="*"+
MID$(A$,2*X-1,2)
80 B=VAL(B$):CHECK=CHECK+B:POKE D,B
90 D=D+1:NEXT
100 READ SUM:IF SUM<>CHECK THEN PRINT "*"
* ERROR EN LINEA";L:" **":STOP
110 GOTO 60
120 MODE 2:FOR X=1 TO 6:READ A$
130 PRINT A$;" (S/N) ? ":A$="":WHILE A$<
">"S"AND A$<>"N":A$=UPPER$(INKEY$):WEND
140 FOR N=1 TO 3:READ D:IF D AND A$="N" T
HEN POKE D,&3A
150 NEXT:NEXT:FOR X=1 TO 3:READ A$,D:A$=
A$+" DEL ":FOR Y=1 TO 3
160 PRINT A$;B$(Y);:INPUT N:POKE D+5*Y,N
:NEXT:NEXT
170 MODE 1:8ORDER 0:LOCATE 10,3:PRINT "P
ON LA CINTA ORIGINAL"
180 LDAD:"HYBRID":CLS:LOCATE 18,2:PEN 1
:PRINT "HYBRID":LOCATE 18,3:PRINT "-----"
190 WINDOW#1,15,27,10:WINDOW#2,15,27,
13,13:CALL &1800
200 DATA "3EC9321A16CD00163E3E321A163E
08324612CD1217CD8A163A3212BA2805CD7C1718
EACD1D178E28", 3083
210 DATA "21CD7C1718DFCD1217CD8A163A32
12BA2805CD7C1718EFCDD1D178E2805CD7C1718E4
CD7516CD5417", 3967
220 DATA "2135127E233D20FC232323237E28
2B28E6073C32461214FD215A16237EFE38200723
7EFE16CA2E18", 3080
230 DATA "218618E5FDE53EC9323A01C30201
3E3A323A013EC9325F01CD3A0121080016052237
5A22385A7A32", 2968
240 DATA "3A5A22485A224F5A7A324E5A7A32
1D5A32235A3EC932705A22035A22045A22905A22
9C5A3EA0322B", 3256
250 DATA "233EA0323A233EA0323D233E6432
2A233E323233233E32323C233E053229233E0232
32233E013238", 2120
260 DATA "23C3251F", 298,"*"
270 DATA "SIN TOPE ESCUDO",&189B,&189B,&
189F
280 DATA "SIN TOPE VIDA",&18A2,&18A5,&18
A9
290 DATA "SIN TOPE FUEGO",&18AD,&1880,0
300 DATA "FUEGO INFINITO",&18B5,0,0
310 DATA "ARM INFINITO",&1888,&1888,0
320 DATA "VIDA INFINITA",&18BE,&18C1,0
330 DATA "VIDA",&18C0
340 DATA "ESCUDO",&18CF
350 DATA "FUEGO",&18DE
```

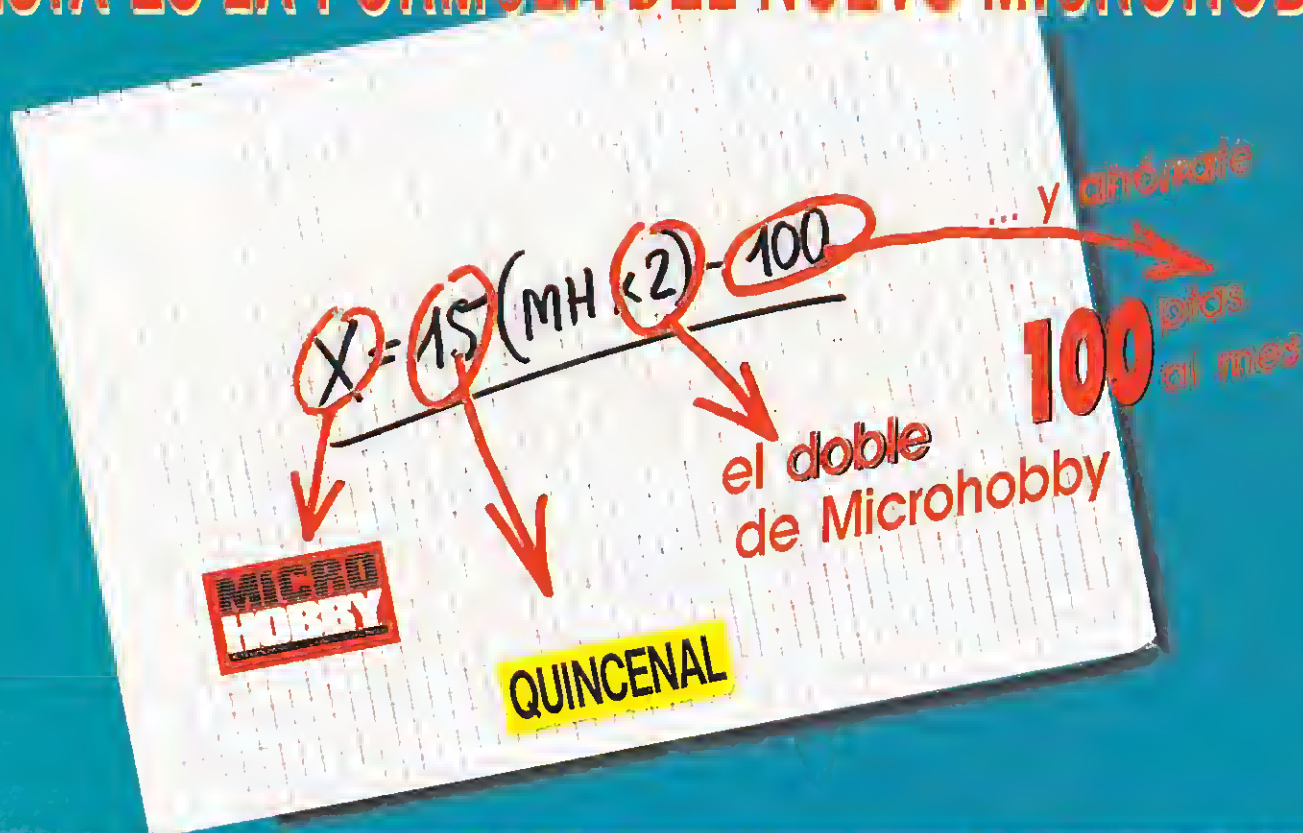
MICROMANÍA

Necesitamos colaborar aires can canacimientos de Código Máquina de Spectrum, Amstrod, Cammodares, MSX, Atori ST y PC.

Los interesados poneros en contacto con nastros enviándonos una carta —indiconda en el sobre REFERENCIA COLABORADORES—, en la que figuren los siguientes dotos:

- Nombre.
- Dirección.
- Provincia.
- Teléfono.
- Conocimientos que se posean.

¡ÉSTA ES LA FÓRMULA DEL NUEVO MICROHOBBY!



MICROHOBBY, LA REVISTA PARA USUARIOS DE ORDENADORES SINCLAIR

- Participa durante el mes de febrero en la votación de la fase final de los justicieros del software para elegir los mejores programas del año.
- Gran concurso de Criptografía: descifra el mensaje y podrás conseguir una cadena de música.

AHORA CON NUEVAS SECCIONES

- “AULA SPECTRUM”, una sección de ayuda para los que tienen “clase”.
- “PREMIERE”, adelanto de los próximos lanzamientos en software.

...Y además, con el número 162 incluimos gratis
una completa **GUIA DE SOFTWARE**.

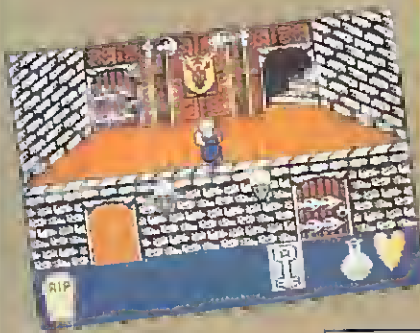


BRIDE OF FRANKENSTEIN

COMMODORE

```

10 REM *** CARGADOR BRIDE FRANKENSTEIN
12 REM *** F.V.C.
20 FORT=2880333:READA:POKE7,A:S=S+A:NEXT
22 IFSC>5032THENPRINT"ERROR EN LOS DATAS.":STOP
30 INPUT"SIN SALIR FANTASMAS (S/N)";P$:IFP$="N"THENPOKE310,44
40 INPUT"ABRIR CUALQUIER PUERTA (S/N)";P$:IFP$="N"THENPOKE323,44
50 INPUT"ELIXIR INAGOTABLE (S/N)";P$:IFP$="N"THENPOKE326,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE BRIDE OF F. Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,32:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,46,160,1,142,243,3,140,244,3,96,32,132,255,162,60
110 DATA 160,1,142,160,192,140,161,192,96,169,44,141,23,48,162,0,142,100,51
120 DATA 141,146,51,76,0,16,70,86,67
    
```



pokes BRIDE OF FRANKENSTEIN C64:

poke \$3017,\$2c ... no salen fantasmas
 poke \$3364,\$00 ... abrir cualquier
 puerta
 poke \$3392,\$2c ... elixir inagotable
 sys \$1000 ... arranque

SOLUCIÓN AL JUEGO: Micromanía Extra 3, página 4
 MAPA: Micromanía Extra 3, página 6

CARGADOR PARA OTRAS VERSIONES
 Spectrum: Micromanía Extra 3, página 9
 Amstrad: Micromanía Extra 3 página 9

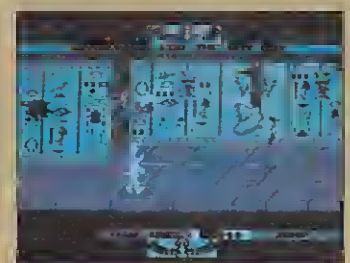
ENTOMBED

COMMODORE

```

10 REM ** ENTOMBED POR J.S.F. **
20 POKE53280,0:POKE53281,0:POKE646,1
30 FORT=0T080:READA:POKE272+T,A:S=S+A:NEXT
40 IFSC>10848THENPRINT"ERROR EN DATAS!":END
50 PRINT"INSERTA LA CINTA ORIGINAL Y PULSA PLAY"
60 WAIT1,56,49:SYS272:LOAD
70 DATA 169,0,133,251,169,160,133,252,160,0,177,251,145,251
80 DATA 230,251,208,248,230,252,208,244,169,53,133,1,169,63
90 DATA 141,226,255,169,1,141,227,255,169,76,141,225,255,169
100 DATA 64,141,5,220,96,169,76,141,204,3,169,1,141,205
110 DATA 3,108,40,3,169,89,141,1,9,169,1,141,2,9
120 DATA 76,132,255,169,173,141,27,109,76,0,10
    
```

SOLUCIÓN AL JUEGO: Micromanía 22, página 74
 MAPA: Micromanía 22, página 76



NONTERRAQUEOUS

COMMODORE

```

10 REM ** NONTERRAQUEOUS (C) J.S.F. **
20 POKE53280,0:POKE53281,0
30 FORT=0T0118:READA:POKE272+T,A:S=S+A:NEXT
40 IFS<>14871THENPRINT"ERROR EN DATAS":END
50 INPUT"¿PSYCHE INFINITA (S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE319,173
60 INPUT"¿BOMBAS INFINITAS (S/N)";B$:IFB$="N"THENPOKE322,173
70 INPUT"¿ALGUNOS BICHOS INMOVILES (S/N)";C$:IFC$="N"THENPOKE327,173
80 INPUT"¿SIN CAER GOTAS DEL TECHO (S/N)";D$:IFD$="N"THENPOKE330,173
90 INPUT"¿INMUNE RAYOS FOTONICOS (S/N)";E$:IFE$="N"THENPOKE333,173
100 INPUT"¿ULTRA-ELECCION (S/N)";F$:IFF$="N"THENPOKE338,173:POKE343,173
110 INPUT"¿INMUNE EXPL. DE TU BOMBA (S/N)";F$:IFF$="N"THENPOKE348,173
120 PRINT"*****INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y PULSA PLAY"
130 WAIT1,56,49
140 PRINT"POKES DEL NONTERRAQUEOUS POR J.S.F."
150 SYS272:LOAD
160 DATA162,27,160,1,142,40,3,140,41,3,96,173,255,2,240,240,169,48,141
170 DATA159,2,169,1,141,160,2,162,237,160,246,208,228,169,61,141,175,3,169,1
180 DATA141,176,3,76,199,2,169,173,141,228,118,141,239,110,169,44,141,220,119
190 DATA141,226,119,141,18,120,169,122,141,212,119,169,1,141,213,119
200 DATA169,169,141,1,116
210 DATA32,74,3,72,165,173,201,3
220 DATA208,12,165,172,233,175,201,2,176,4,104,161,172,96,104,96,74,83,70
230 DATA173,1,220,201,191,208,3,238,59,110,76,182,125

```



SLAP FIGHT

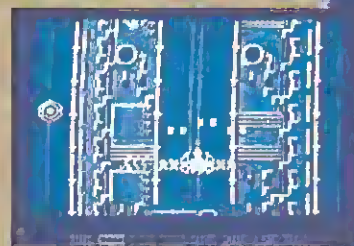
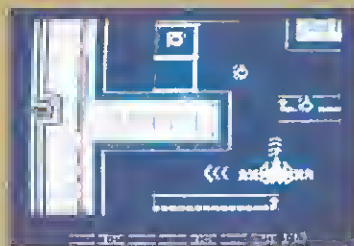
COMMODORE

```

10 REM *** CARGADOR SLAP FIGHT
12 REM *** POR F.V.C.
20 FORT=0T056:READA:POKE304+T,A:S=S+A:NEXT
22 IFS<>6079THENPRINT"..ERROR EN LOS DATAS..":STOP
30 INPUT"¿VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV$="N"THENPOKE341,44
40 INPUT"¿ENEMIGOS SIN DISPARAR (S/N)";D$:IFD$="N"THENPOKE349,44:POKE352,44
50 INPUT"¿TODOS DANDO ESTRELLA (S/N)";E$:IFE$="N"THENPOKE346,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE SLAP FIGHT Y DALE A SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,48:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,169,62,141,239,3,169,1,141,244,3,96,169,0,133,2,165
110 DATA 2,240,252,169,83,141,194,9,169,1,141,195,9,76,0,8,169,44,141
120 DATA 255,39,169,0,141,181,39,141,251,19,141,130,47,76,0,6,70,86,67

```

VIDAS INFINITAS POKE \$27FF,\$2C
 TODOS DAN ESTRELLA ... POKE \$27B5,\$00
 ENEM. NO DISPARAN POKE \$13BF,\$00
 POKE \$2F82,\$00



PHANTIS

MSX

```

1 'POKE PHANTIS
2 'POR MARCOS J.B
10 POKE&HFCAB,1:KEYOFF:SCREEN0:CLR 1
80,34588!:U=&H30:COLOR 15,1,1
20 LOCATE0,23:INPUT"QUE PARTE VAS A CA
RGAR (1 0 2)":P:IFP(1ORP)2GOTO20
30 ON P GOTO 40,70
40 CLS:LOCATE12,0:PRINT"PRIMERA FASE"
50 LOCATE0,23:INPUT"CUANTAS VIDAS (0-9
)":V$:V=VAL(V$):IFV(8ORV)99THENGOTO
50ELSEIFV(10)THENV$="0":V$:ELSEV$=LEFT$
(V$,1):US=RIGHT$(V$,1)
60 LOCATE0,23:INPUT"VIDAS INFINITAS (S
/N)":V$:IFV$="S"THENV=0
65 D=&HA802:GOTO 100
70 CLS:LOCATE12,0:PRINT"SEGUNDA FASE"
75 LOCATE0,23:INPUT"CUANTAS VIDAS (0-9
)":V$:V=VAL(V$):IFV(8ORV)99THENGOTO75
80 LOCATE0,23:INPUT"VIDAS INFINITAS (S
/N)":V$:IFV$="S"THENV=0
85 CLS:LOCATE5,10:PRINT"LA CLAVE DE AC
CESO ES :10757":LOCATE12,12:PRINT"PULS
A UNA TECLA":A$=INPUT$(1)
90 D=&HA7B2
100 CLS:LOCATE10,10:PRINT"PULSA UNA TE
CLA":LOCATE5,12:PRINT"PARA CARGAR EL P
ROGRAMA"
105 A$=INPUT$(1)
110 SCREEN2:0LDA0"CAS:":R:0LDA0"CAS:":
0LDA0"CAS:":R:0LDA0"CAS:":
120 IFP=1THENPOKE&H07A6,U:POKE&H07B6,U
:POKE&H0D2E,ASC(D$):POKE&H0D29,ASC(U$)
:DEFUSR=0:A=USR(A)ELSEPOKE&HC4B4,U:POK
E&HC8C,ASC(V$):DEFUSR=0:A=USR(A)

```



SOLUCIÓN AL JUEGO: Micromanía 30, página 62
MAPA: Micromanía 30, página 66

CARGADOR PARA OTRAS VERSIONES
Spectrum: Micromanía 30, página 68
Amstrad: Micromanía 30, página 68

RAMBO

COMMODORE

```

10 REM *** RAMBO POR J.S.F. ***
20 POKE53280,6:POKE53281,1
30 FORT=0TO23:READA:POKE272+T,A:S=S+A:NEXT
40 IFSC>2067THENPRINT"ERROR EN DATAS!":END
50 PRINT"INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y PULSA PLAY"
60 WAIT1,56,49:POKE816,16:POKE817,1:LOAD
70 DATA 32,165,244,169,32,141,1,5,169,1,141,2,5,76
80 DATA 99,3,169,173,141,143,12,76,3,65

```

SOLUCIÓN AL JUEGO: Micromanía Extra 1,
página 36
MAPA: Micromanía Extra 1, página 40

CARGADOR PARA OTRAS VERSIONES
Spectrum: Micromanía Extra 1, página 39





Nombre: Jon Ritman.

Edad: 31 años.

Historial: «Namtir Raiders» (ZX 81, junio 1982), «Cosmic Debris» (Spectrum, marzo 1983), «3D Combat Zone» (Spectrum, junio 1983), «Dimension Destroyers» (Spectrum, septiembre 1983), «Bear Bover» (Spectrum, diciembre 1983), «Matchday» (Spectrum, Commodore, noviembre 1984), «Batman» (Spectrum, Commodore, Amstrad, PCW, abril 1986), «Head Over Heels» (Spectrum, Commodore, Amstrad, Atari, Amiga, abril 1987).

Jon Ritman es tal vez uno de los programadores que tiene merecido de antemano ocupar un lugar en esta sección dedicada íntegramente a los programadores. Prueba de ello son los muchos títulos que si en su día revolucionaron el mercado como Batman, hoy aún son capaces de despertar el interés de muchos usuarios. Esto es lo que nos contó.

—¿Cómo y cuándo aprendiste a programar?

—En 1982 trabajaba en una compañía de alquiler de televisiones. Después me compré un Sinclair ZX 81 y comencé a interesarme el tema, decidí entonces convertirme en ingeniero de sistemas. Empecé a programar y así «me colgué» con la programación.

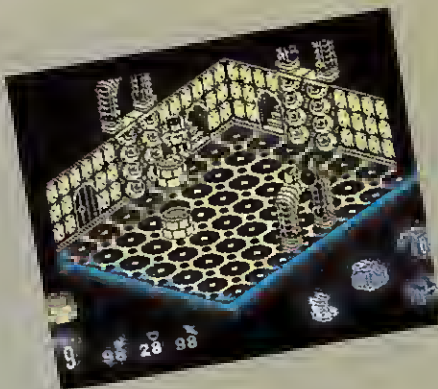
—¿Consideras la programación cómo un hobby o cómo un trabajo?

—Sin lugar a dudas es mi trabajo, pero afortunadamente también es un hobby para mí.

—¿Qué pasos sigues para

Jon Ritman

En esta ocasión, directamente desde Londres, llega a nuestras páginas un popular programador, autor de muchos títulos que ocupan ya un lugar destacado en la historia del soft.



«Batman» llevó a la pantalla a un popular personaje del comic.

programar un juego? Por ejemplo: Primero la idea, luego los gráficos, etc.

—Siempre empiezo con un plan de juego, en Inglaterra esto se denomina «gameplan».

—¿Cuál de tus programas ha alcanzado más éxito?

—Creo que hasta ahora Match Day y Batman.

—¿En qué ordenador programas?

—En la actualidad utilizo un British Micro Mini 805.

—¿Trabajas en equipo o tu solo?

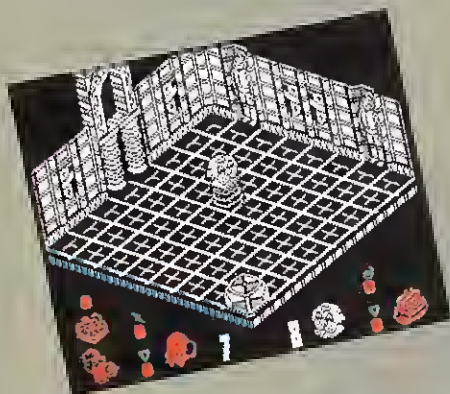
—Por lo general trabajo solo, aunque a veces he trabajado en equipo con Bernie Drummond que hace los gráficos y con Gary Stephens que me compone la música.

—¿Puede alguien hacerse rico programando?

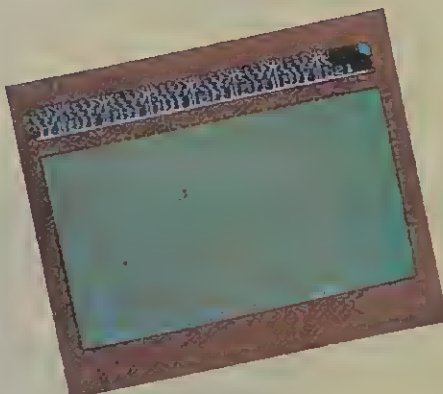
—Depende de muchos factores, pero sobre todo para que un programa sea un éxito es preciso combinar el talento personal con la publicidad del producto en cuestión.

—¿Cómo surgió la idea de hacer Head Over Heels?

—Estábamos todos sentados alrededor de una mesa tratando de poner un poco de orden en nuestras ideas, cuando se nos ocurrió crear un doble protagonista. A partir de



«Head Over Heels» es una compleja videoaventura en el más puro estilo filmation.

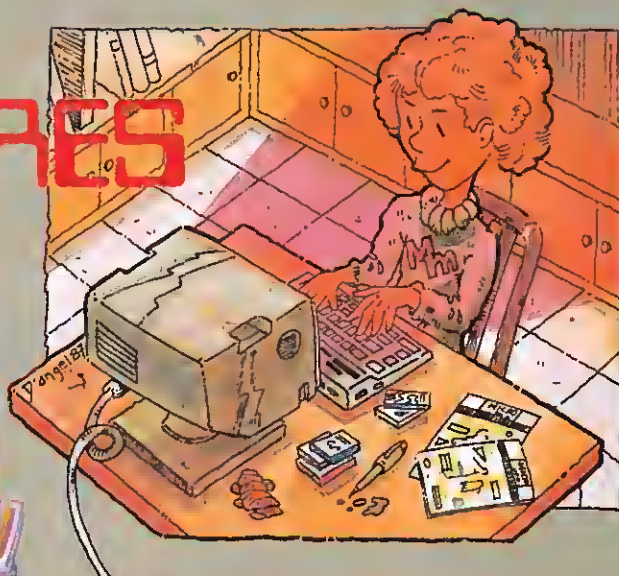
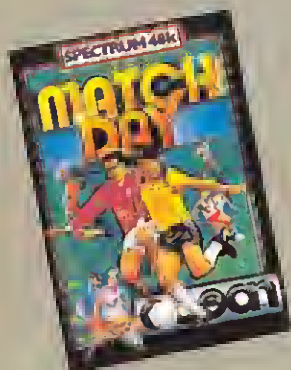


«Matchday» fue el primer simulador de fútbol da calidad.



«Batman» constituyó en su día un auténtico record de ventas.

PROGRAMADORES



ahí pensamos que sería interesante unir a ambos para que simultáneamente llevaran a cabo diferentes misiones.

—¿Por dónde crees que se dirigirá el mercado del software? ¿Qué tipo de programas canalizarán el mercado?

—Me gustaría poder responder a tu pregunta. ¡Ojalá lo supiera!

—¿Qué tipo de programas le gustan más al público inglés?

—Tampoco lo sé, es difícil de prever, pero espero que los míos.

—¿Cuáles son tus proyectos inmediatos?

—Ahora estoy dando los últimos toques a «Matchday 2» y pronto empezaré a programar «Head Over Heels», para el IBM PC.

—¿Qué juego te gustaría haber programado?

—Desde un punto de vista económico «Manic Miner». Pero sin

duda «Knight Lore» es el que me parece más interesante.

—¿Qué es más importante en un juego los gráficos o el movimiento?

—En mi opinión es mucho más importante la idea y el control de juego, antes que cualquier otro aspecto.

—¿Qué opinión te merece el software español?

—Por desgracia, lamento decir, que no he visto ningún programa español.

—¿Qué piensas de la bajada del precio del software en España?

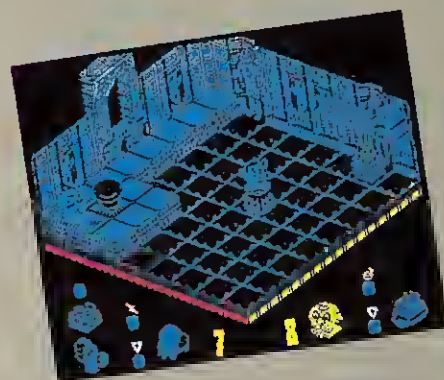
—Me parece una gran idea siempre y cuando se venda más software.

—¿Puedes dar algún consejo a

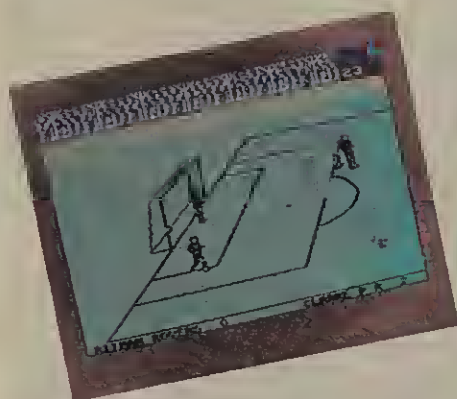
los programadores que están empezando?

—Primero deben asegurarse de que tienen las herramientas necesarias para programar. Por ejemplo, resulta muy difícil programar directamente en el Spectrum por la escasa capacidad de su memoria y a mí me resulta mucho más fácil utilizar una buena máquina para programar y sistemas compiladores de alta calidad. Pero también necesitarán ánimos y buena suerte.

Alan Heap



«Head Over Heels» destaca por su original planteamiento.



«Matchday» le permitió a Jon Ritman salir del anonimato.



Jon nos presentó a Bernie Drummond, quien se ha encargado de desarrollar los gráficos en algunos de sus programas.

TIENDA EN MONTERA, 32 · 2º 2 · 28013 MADRID · TELÉF.: (91) 521 67 99

SPECTRUM	SPECTRUM	SPECTRUM	AMSTRAD	AMSTRAD
SHOW JUMPING 399	SPIRITS 875	BUBBLE BOBBLE (*) 1.500	SLAP FIGHT 875	CHAMPIONSHIP WATERSKING 1.200
TABLE FOOTBALL (FUTBOLIN) 399	GUN RUNNER 875	JAIL BREAK 1.500	GAME OVER 875	PAPERBOY 1.200
WHO DARES WINS II 399	NEMESIS THE WARLOCK 875	NEMESIS 1.500	NONAMIC 875	JAKHAL 1.500
GREAT ESCAPE 450	TAIPAN 875	DE PELICULA 1.695	FLYING SHARK (*) 1.500	FLYING SHARK (*) 1.500
BREAK THRU 450	MAG MAX 875	SIX PACK II 1.750	COSMIC SHOCK ABSORBER 875	SALAMANDER (*) 1.500
DONKEY KONG 450	METROSCROSS 875	SIX PACK + DUET 1.750	HANARAMA 875	DOGFIGHT 2188 1.500
CORTOCIRCUITO 450	SLAP FIGHT 875	LA CAJA MAGICA 2.100	PULSATOR 875	DEATHSCAPE 1.500
XEVIOUS 450	ZYNAPS 875	ALBUM DE PLATINO 2.300	HEAD OVER HEELS 875	JAIL BREAK 1.500
WINTER GAMES 450	MASK 875	STARGLIDER 2.900	SABOTEUR II 875	NEMESIS 1.500
SPITTING IMAGES 500	EXOLON 875	GUNSHIP 2.900	AUF WIEDERSEN MONTY 875	SIX PACK II 1.750
ENIGMA FORCE 500	PSYCHO SOLDIER (ATHENA II) (*) 875	GAME SET & MARCH 2.900	SPIRITS 875	COLOSSUS 4 CHESS 2.000
HARDBALL 500	CATCH 23 875	TRIVIAL PURSUIT + REGALO 3.500	ZYNAPS 875	ALBUM DE PLATINO 2.000
RASPUTIN 500	GAUNTLET II 875	EL LINGOTE 3.500	EXOLON 875	GAME SET & MATCH (10 CEPORES) 2.800
FRANKIE GOES TO H. 500	ATHENA 875		WARLOCK 875	STARGLIDER 2.900
VECTRON V 500	SUPER CYCLE 875		SURVIVOR 875	TRIVIAL PURSUIT + REGALO 3.500
NODES OF YESOD 500	RENEGADE 875		THUNDERCATS 875	EL LINGOTE 3.500
FAT WORM 500	MISTERIO DEL NILO 875		RENEGADE 875	
COMET GAME 500	TANK 875		GAUNTLET II 875	
FUTURE KNIGHT 500	IMPOSSIBLE MISION 875		TANK 875	
LIVINGSTON SUPONGO 500	LAST MISSION (U.S.GOLD) 875		DEATH WISH 3 875	
SPY HUNTER 500	CALIFORNIA GAMES 875		SHADOW SKIMER 875	
RAMON RODRIGUEZ 500	BEST OF 3D 875		MARTIANIDS 875	
BRUCE LEE 500	MAD BALLS (*) 875		CATCH 23 875	
EQUINOX 500	SOLOMONS KEY 875		CALIFORNIA GAMES 875	
ROCKY 500	TRANSTOOR 875		SALOMONS KEY 875	
COCHE FANTASTICO 500	MEGACORP 875		MATCH DAY II (*) 875	
FROST BYTE 500	RYGAR 875		FREDDY HARDEST 875	
PHANTOMAS 500	PHANTIS 875		MISTERIO DEL NILO 875	
WAR 500	720 GRADOS 875		MEGACORP 875	
COBRAS ARC 500	DESPERADO 875		PALITRON 875	
THREE WEEKS IN P. 500	PHANTOM CLUB (*) 875		PHANTIS 875	
WEST BANK 500	STAR DUST 875		SIGMA 7 875	
CAMELOT WARRIORS 500	COMBAT SCHOOL 875		DESPERADO 875	
SIMAZOOM 500	INDIANA JONES 875		720 GRADOS 875	
CRITICAL MASS 500	WORLD GAMES 875		STAR DUST 875	
ABU SIMBEL 500	SUPER CYCLE 875		COMBAT SCHOOL 875	
ANTIRIAD 500	MATCH DAY II (*) 875		INDIANA JONES 875	
DEEP STRIKE 500	THUNDERCATS 875		WORLD GAMES 875	
NOMAD 500	CAPITAN AMERICA (*) 875		PHANTOM CLUB (*) 875	
OLE TORO 500	FINAL MATRIX 875		CAPITAN AMERICA (*) 875	
RAMBO 500	CONVOY RAIDER 875		THE FINAL MATRIX 875	
SGRIZAM 500	007 ALTA TENSION 875		MAD BALLS 875	
MIAMI VICE 500	DEATH WISH 3 875		CONVOY RAIDER 875	
HERBERTS DUMMY RUN 500	BLACK MAGIC 875		007 ALTA TENSION 875	
3 LUCES DE GLAURUNG 500	ALIEN EVOLUTION 875		DON QUIJOTE 875	
STRELFORD 500	THING BOUNCES BACK 875		THIG PLUNCES BACK 875	
FIRELORD 500	HYSTRIA 875		CORPECAMINOS 875	
TRIP HAWK 500	JACK THE NIPPER II 875		BLACK MAGIC 875	
BABALIBA 500	DON QUIJOTE 875		LEVIATHAN 875	
STAINLESS STEEL 500	SIR FRED 875		RYGAR 875	
RAID OVER MOSCOW 500	LA ABADIA DEL CRIMEN (SOLO 128) 875		TRANSTOOR 875	
POL E POSITION 500	REX HARD 875		ROCKY 875	
SARRACEN 500	STARBYTE 875		STARBYTE 875	
CAULDRON II 500	CUERPO HUMANO 875		SIR FRED 875	
SABOTEUR 500	KNIGHTMARE 875		REX HARD 875	
ALIENS 500	SUPERSPRINT 875		LA ABADIA DEL CRIMEN 875	
REGRESO AL FUTURO 500	GALACTIC GAMES 875		BASKET TWO ON TWO 875	
GOLPE EN LA P. CHINA 500	ENDURO RACER 875		QUARTET 875	
HOWARD EL PATO 500	GAUNTLET 875		ENOUR RACER 875	
RIDDLERS DENN 500	BASKET TWO ON TWO 875		SUPERSPRINT 875	
WEREWOLVES OF LONDON 875	FIRETRAP 875		SPINDIZZY 875	
EMPIRE 875	WOMAN BOY 875		HIGH FRONTIER 875	
CHALLENGE OF THE GOBOTS 875	RAMPAGE 875		GUADALCANAL 875	
REBEL STAR 875	QUARTET 875		WONDER BOY 875	
DRUID 875	SUPER HANG ON (*) 875		TENSIONS (POKER) 875	
RED LED 875	HIGH FRONTIER (*) 875		FIRETRAP 875	
NINJA HAMSTER 875	SPACE SUTHEL 875		KNIGHTMARE 875	
SIDEWIZE 875	GUADALCANAL 875		INFILTRATOR 875	
PEGASUS 875	INFILTRATOR 875		SUPER HANG ON (*) 875	
SENTINEL 875	STONKERS (ESTRATEGICO) 875		STAR GRAPH 875	
EL CID 875	FRANK BRUNOS BOXING 875		GALACTIC GAMES (*) 875	
BRIDE OF FRANKSTEIN 875	SQUAS 875		GAUNTLET 875	
BALLBREAKER 875	FAIRLIGHT 875		INTERNATIONAL KARATE + 875	
OUT OF THIS WORLD 875	ACE 875		MACADAM BUMPER 875	
HYBRID 875	ALCHEMIST 875		PINBALL WIZARD 875	
STOP BALL 875	DECATHLON 875		RAMPAGE 875	
STARFOX 875	TRIO (MIT PACK) 875		SNOOKER (BILLAR) 875	
CENTURIONS 875	BOMB JACK 875		ACE 875	
TRAP DOOR II 875	YOGUI BEAR 875		4 JUEGOS (COP OUT + OTROS 3) 875	
HIVE 875	SNOOKER (BILLAR) 875		ANGEL DE CRISTAL (*) 875	
KINETIK 875	FIFTH QUADRANT 875		FIFTH QUADRANT 875	
TRIAOX 875	4 JUEGOS (COP OUT + 3) 875		IGNOGOUT (*) 875	
FALCON 875	IMPLOSION 875		TRAP DOOR II 875	
STREET HASSLE 875	COMMANDO 875		COMMANDO 875	
KRAKOUT 875	GHOST & GOBLINS 875		BOMB JACK 875	
PULSATOR 875	POPEYE 875		TRIAOX 875	
SHADOW SKIMER 875	COLOSSUS 4 (AJEDREZ) 875		HIVE 875	
UCHI MATA 875	NOSFERATU 875		INFODROID 875	
MARIO BROS 875	TRAP DOOR 875		GHOST & GOBLINS 875	
CORPECAMINOS 875	LAST MISSION (OPERA) 875		NOSFERATU 875	
SAMURAI TRILOGY 875	GOODY 875		RENAUT (*) 875	
MUTANTS 875	COSA NOSTRA 875		GOODY 875	
W. S. BASKETBALL 875	NUCLEAR BOWLS 875		COSA NOSTRA 875	
LEVIATHAN 875	STIFUP & CIA. 1.200		CHARLY DIAMS 875	
GOONIES 875	4 SUPER 4 1.200		LAST MISSION (OPERA) 875	
TERRA CRESTA 875	PACK MONSTRUO 1.200		GRAND PRIX 500 CC 875	
FIST II 875	STAR WARS 1.200		TENNIS 875	
FERNANDO MARTIN 875	LEADER BOARD 1.200		SECRETO DE LA TUMBA 875	
ASTERIX 875	SILENT SERVICE 1.200		MISSISS 875	
BAZOKA BILL 875	BARBARIAN 1.200		OUT RUN 1.200	
NIGHTMARE RALLY 875	ACROJET 1.200		PACK MONSTRUO 1.200	
FREDDY HARDEST 875	PI ERRE 2 1.200		10TH FRAME 1.200	
COBRA 875	OUT RUN 1.200		STAR WARS 1.200	
SUPER SOCCER 875	4 LUCASFILM GAMES 1.200		LEADER BOARD 1.200	
SHAO LINS ROAD 875	SPY VS SPY 1.200		TANK 875	
EXPRESS RAIDER 875	THE TUBE 1.200		BARBARIAN 1.200	
FAIRLIGHT II 875	SCOOBY DOO 1.200		SILENT SERVICE 1.200	
DRAGONS LAIR II 875	PROHIBITION 1.200		ACE OF ACES 1.200	
GAME OVER 875	MR. WEEMS AND VAMPIRES 1.200		ACROJET 1.200	
WIZBALL 875	FLUNKY 1.200		4 LUCASFILM GAMES 1.200	
BUBLER 875	SPACE HARRIER 1.200		HUNTER KILLER 1.200	
COSMIC SHOCK ABSORBER 875	1942 1.200		4 SUPER 4 1.200	
HEAD OVER HEELS 875	PAPERBOY 1.200		MR. WEEMS AND VAMPIRES 1.200	
SURVIVOR 875	HYDROFOOL 1.200		DAMBUSTERS 1.200	
THRONE OF FIRE 875	SALAMANDER (*) 1.500		JUNT JET 1.200	
INSPECTOR GADGET 875	FLYING SHARK (*) 1.500		IKARI WARRIORS 1.200	
SABOTEUR II 875	JACKAL 1.500		HYDROFOOL 1.200	
RANARAMA 875	DOGFIGHT 1.500		PROHIBITION 1.200	
AUF WIEDERSEN MONTY 875	DEATHSCAPE 1.500		CESSNA OVER MOSCOW 1.200	

* EN LOS TITULOS CON ASTERISCO PREFERIBLEMENTE LLAMAR PARA CONFIRMAR DISPONIBILIDAD

TITULOS GRATIS

CADA 2.000 PESETAS PEDIDAS EN SOFTWARE REGALAMOS UNA CINTA A ELEGIR ENTRE ESTAS

ZX SPECTRUM
 CAGARA
 DESERT HAWK
 SABRE WOLF.

AMSTRAD
 FUTBOL TOTAL
 CHOPPER SQUAD.
 FUTURE KNIGHT
 OBSIDIAN

PRECIOS ESPECIALES PARA TIENDAS

SERVIMOS A TODA ESPAÑA
 SOLICITAR CATALOGO O PONERSE EN CONTACTO POR TELEFONO

REVISTAS INGLESAS (CRASH, COMPUTER & VIDEOGAMES, ZAPP...)

Y NUMEROS ATRASADOS DE MICRO-HOBBY Y MICROMANIA.

SUPER PING PONG

DESERT FOX
 WARRIOR II
 ALLEY KAT

MSX

HOPPER
 ICE
 MEANING OF LIFE
 SMACK WAKER



El misterio del Profanation

MSX

1. Cómo se pasa la pantalla del dragón en Camelot Warriors.

2. Cómo se coge el propulsor en Batman. (He leído vuestro artículo de Código Secreto de la revista 17 pero en mi sistema no aparecen patas de elefantes, sino 3 mesas inmóviles a no ser que el citado artículo sea de otra pieza).

3. En el Spirits hay una palanca que no sé para lo que sirve. Al llegar a la sala de las 3 palancas acciono la de la izquierda y se abre el suelo me introduzco en esa cámara porque (y esto es un pequeño truco) al saltar pierdo menos energía, caigo en otra en la que hay un jarrón, la susodicha palanca y un jorobado. ¿Cómo se puede accionar y para qué sirve?

4. Pueden decirme cómo se pasa la pantalla 13 en el Profanation.

Daniel Suna
(Valencia)

1. Al llegar a la habitación del Camelot Warriors en la que se encuentra el dragón, debes colocarte un poco antes del segundo poste de la verja y saltar cuando el búho vuela hacia el Dragón. Así conseguirás subir a la plataforma. Rápidamente debes acercarte al Dragón y matarle con la espada.

2. El artículo al que tú te refieres no trata de cómo coger el propulsor el cual, como indicas, está en una habitación con tres mesas inmóviles y una bola de cristal. Para coger el propulsor debes seguir estos pasos:

a) Empuja la bola de cristal hacia la primera mesa inmóvil y desde aquí a los ladrillos.

b) Súbete a la primera mesa, acércate a la segunda lo más posible (te mantendrás sujeto sólo por una punta de la capa), y salta hasta ella.

c) Repite esta operación hasta la tercera mesa, y de ésta hasta la bola. Pasa de la bola a los ladrillos y recoge el propulsor.

3. Ten en cuenta que no todas las palancas son de utilidad. Así hay palancas que nos ayudan, otras nos perjudican y algunas nos resultan inútiles, sin duda puestas para que perdamos tiempo y energía intentando accionarlas.

4. Para pasar la decimotercera pantalla del Profanation súbete al medio de la plataforma, salta, con el salto largo, hasta la esquina derecha de la primera columna, (pues ahí no te dará la gota), aprovecha a saltar al estrato intermedio que hay entre las dos columnas cuando se disuelve el líquido y supera la segunda columna justo cuando caiga la gota.



Fernando Martín

AMSTRAD

Hace pocos días adquirí el programa Fernando Martín Basket. Pese a que las instrucciones se habla de una opción 5 para redefinir teclas, en mi



programa no aparece. ¿Podrían explicarme por qué?

Javier Serón Molina
(Málaga)

La respuesta es muy sencilla, ya que esta misteriosa opción no aparece en la versión Amstrad, sin embargo, las instrucciones son las mismas para las diferentes versiones. Así que no te preocupes más y disfruta de este magnífico programa.

Problemas con el cargador

AMSTRAD

1. He copiado el cargador del juego Mag-Max y cuando lo utilizo a la pregunta de vidas infinitas le respondo que sí, pero a la opción de barrera y a la de que los enemigos no disparen,

respondo que no. Sin embargo, cuando empiezo a jugar, veo que las opciones de barrera y de no disparar funcionan aunque yo haya contestado lo contrario. He revisado el listado y no encuentro diferencia con el publicado. Mi pregunta es si vuestro listado es correcto.

2. ¿Habéis publicado algún cargador para Dragon's Lair? En este juego, ¿cómo se pasa la pantalla del disco? Yo siempre me dirijo hacia el fantasma que sopla, pero siempre me caigo.

3. En el juego Olé, toro, ¿cómo se pasa la pantalla siguiente a la de las banderillas?

4. En Tarzan no consigo coger la liana, por más que me pongo sobre ella y pulso el botón del disparo. ¿Cómo puedo coger la diana y los demás objetos?

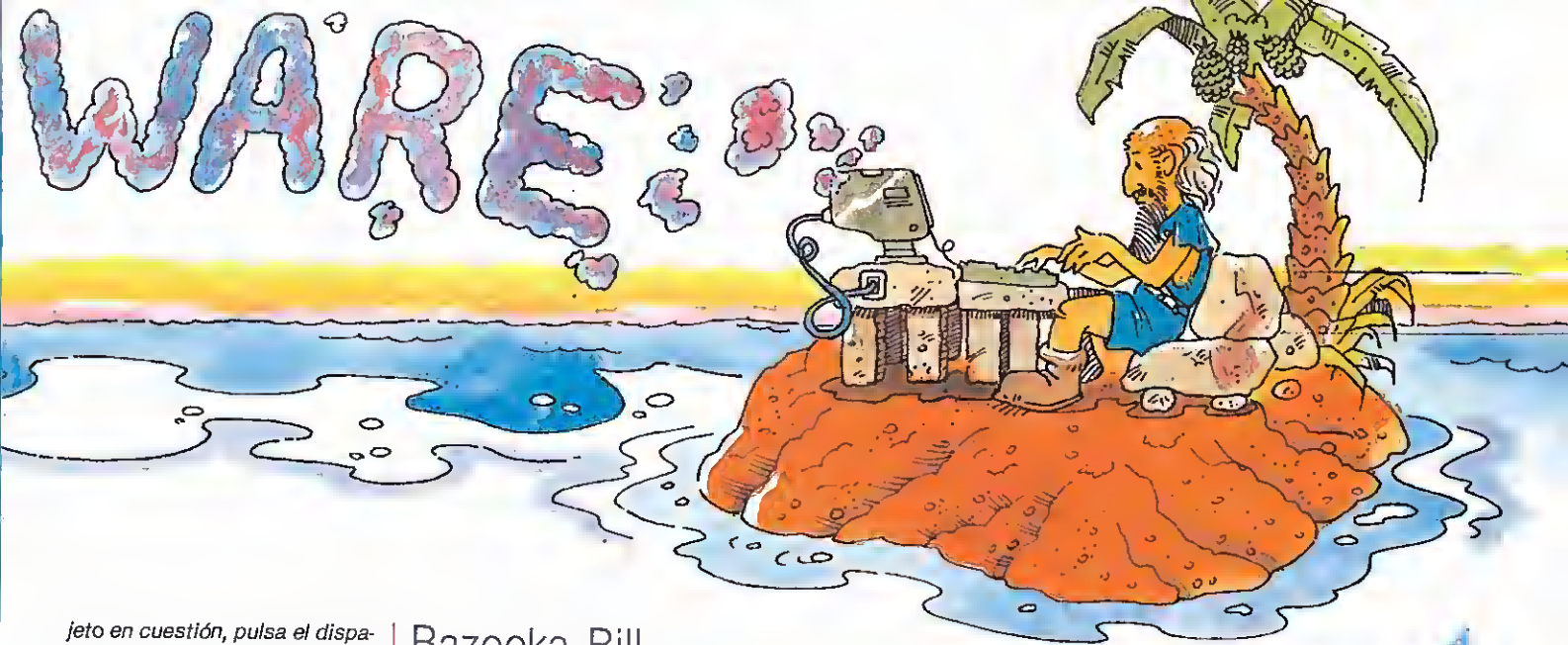
Antonio Moreno Durán
(Gerona)

1. Evidentemente, el fallo se debe al cargador y seguramente será un error muy simple; revisalo con cuidado y, si no encuentras el error, prueba a colocar los pokes sueltos que aparecen junto al listado en el cargador del propio juego inmediatamente antes de la orden Call.

2. El cargador no se ha publicado aún en las páginas de la revista, pero ya le llegará su hora. Respecto a la pantalla del disco, lo que debes hacer es evitar que el soplo del viento te haga caer del disco.

3. Para realizar con éxito la suerte de matar, antes debes dar unos pases con la muleta, tantos como sean necesarios; estos pases no puntúan, pero ten cuidado, si los haces muy mal sufrirás una cogida. Después, mueve el joystick hacia la izquierda y el matador se pondrá en posición de matar, el resto es idéntico a las banderillas, ¡valor y al toro!

4. Para coger cualquier objeto, coloca a Tarzan sobre el ob-



jeto en cuestión, pulsa el disparo y mueve el joystick hacia arriba, el objeto pasará inmediatamente a tu poder.

Pokes y Scarabaeus

COMMODORE

1. En vuestras revistas, a menudo vienen Pokes para mi ordenador, y mi gran duda es la forma de introducirlos, ya que no es como la de Spectrum.

2. El juego Scarabaeus, es muy bueno, pero no sé cómo resolverlo, ya que hay tres laberintos y no sé qué hay que hacer en cada uno de ellos para completarlo. ¿Quisiera que me dijerais cómo se resuelve.

David Sanz
(Guadalajara)

1. Si es un cargador, sólo hay que teclearlo, arrancarlo con RUN y seguir las indicaciones de la pantalla.

Si son simples Pokes, necesitarás instalar un reset en el ordenador que lo haga sin perder el contenido de la memoria, introducir el Poke y arrancar el programa con el SYS correspondiente.

2. En el primer laberinto, deberás recoger las nueve partes de una llave; estas partes son los bichos que pululan por el laberinto.

En el segundo, tendrás que diferenciar las medicinas de los venenos, ambas cosas representadas por jeroglíficos.

En el tercero hay que reconocer ocho medicinas y cuatro trampas buenas.

Todo esto se consigue entrando en los lugares de información (señalados en el mapa) y examinando los jeroglíficos.

Bazooka Bill, Short Circuit

COMMODORE

1. En el juego Bazooka Bill, cuando estoy en las islas o en la base, no sé por qué ni cuándo aparece en el aeródromo. ¿Pueden explicarme esto?



2. En el juego Short Circuit, también para Commodore, tengo que hacerles una pregunta sobre el mapa que publicaron en su revista, pues mi versión es muy diferente, y a mi entender no le sirve el mapa.

Hilario

1. Es raro eso, ¿verdad? Bueno, la clave está en el marcador negro que está junto al de la puntuación. Este marcador indica el número de enemigos que has masacrado. Para que te hagas una idea, en la primera fase, y para pasar a la segunda, deberás acabar con, aproximadamente, 300 enemigos. Luego los ingleses critican la «crueldad» del Olé Torro...

2. Pues, efectivamente, la versión del Short Circuit para Commodore es distinta a la del Amstrad en su mapeado y desarrollo, aunque no así en el argumento del juego.

Dragonator

SPECTRUM

¿Cómo puede coger el hacha en este juego? He leído la explicación que viene en la revista, pero no consigo hacerme con ella.

Andrés Santamaría
(Ávila)

— Para coger el hacha tienes que coger el bastón, con éste tienes que mover la piedra y cuando lo hayas movido, podrás acceder a él con el hechizo SERVANT.

Pokes

SPECTRUM

— Necesitamos POKES para el juego «Head over Heels», para obtener vidas infinitas, o bien un determinado número de vidas, que nos permita finalizar con éxito el juego.

— Para el juego «Phantomas», necesitamos los POKES para obtener energía infinita.

Antonio López Gómez
Fernando Carcel Ferrer
(Valencia)



— Esos dos juegos están protegidos contra el MERGE "" por lo que sería casi imposible introducir los pokes. Para conseguir los efectos que solicitáis necesitáis cargadores, los cuales debido a su extensión no pueden aparecer en este espacio, pero han salido publicados en la sección Patas Arriba de los números 23 y 14.

Three Weeks in Paradise

SPECTRUM

1. En el «Three Weeks in the Paradise», ¿qué tenemos que hacer?

2. En el «Game Over», ¿cómo se pasa la pantalla del montículo después de coger la cabeza?

Eugenio Cabrero
Víctor Condeminas
(Barcelona)

1. El objetivo de este juego es salvar a tu hijo Herbert y a tu mujer Wilma, para ello deberás utilizar correctamente todos los objetos que hay (desgraciadamente no son pocos), por lo que sabiendo correctamente todas las acciones a realizar puedes tardar más de media hora en acabar con éxito la misión, por lo tanto no podemos dar la explicación completa del juego pero podemos decirte que ésta apareció junto con un cargador en la revista n.º 10 de MICROMANIA.

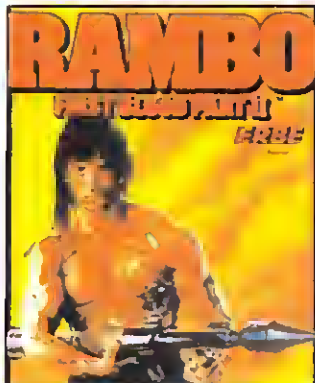
2. Respecto a tu segunda pregunta, para pasar esa pantalla que tú nos dices deberás eludir el montículo subiendo por unas escaleras que hay dos pantallas atrás y luego avanzar hacia esa pantalla por encima.

Rambo, Kung Fu Master

COMMODORE

1. ¿Cómo se rescatan los prisioneros en el Rambo? Hago lo que dicen en el Extra n.º 1 y no sale.
2. En el Kung Fu Master, ¿cómo se mata el guardián del cuarto piso?

**José García
Burlada**



1. Para rescatar a los prisioneros, tanto al que está atado en la cruz como a los de la jaula, hay que usar el cuchillo. Para rescatar al de la cruz, tienes que seleccionar dicho arma y pasar por encima del prisionero. Con los enjaulados, tendrás que tocar la parte delantera de la cárcel, y verás salir a los P.O.W.S. (Prisoners On War) de la jaula.
2. Deberás colocarte entre los dos jorobados y darle puñetazos al de la derecha.

Dandy

SPECTRUM

En el número 20 de su revista en la sección Patas Arriba referida al juego Dandy, en el mapa publicado me gustaría que me aclarasen cómo encontrar la salida de la segunda fase del primer nivel «Ciudad», ya que en su mapa no existe ninguna puerta para acceder a ella.

**Jonás González
(Asturias)**

Para pasar de la segunda fase del primer nivel deberás encontrar un recuadro amarillo por el cual te meterás y pasarás sin más a la próxima fase.

Camelot Warriors

SPECTRUM

Quando llego a la tercera dimensión, en la pantalla del dragón siempre me matan. He probado a matar al buho pero está demasiado alto y no alcanzo a darle. ¿Podría explicar-me los pasos que he de seguir para pasar esta pantalla?

**Francisco José Solana
(Cartagena)**

Para pasar la tercera fase del Camelot Warriors tienes, igual que en las fases anteriores, que coger un objeto especial, el de esta fase es una lata de Coca Cola. Cuando la cogas, tienes que dirigirte a la pantalla del dragón en la cual no tienes que perder ni un segundo de tiempo para entregarle ese objeto, es decir, nada más entrar en esa pantalla dirígete rápidamente hacia el dragón y entonces pasarás a la cuarta y última fase del juego.

Livingstone supongo

SPECTRUM

1. En el «Livingstone supongo». ¿Qué hay que hacer para pasar el cocodrilo que encuentras al salir de las minas? ¿Cómo se pasan las calderas que hay en el poblado.
2. En el juego «Three Weeks in Paradise», ¿cómo se puede rescatar a Herbert?, se que hay que sacarle al cangrejo una pinza con la concha y los Elis-Elos y quitarle al León la espina con la aguja pinza del cangrejo, pero no se más.

**Miguel Ángel Lapeña Pastrana
(Madrid)**

1. El cocodrilo se pasa enganchándose a una liana y pasando por encima de él. Las calderas se pasan teniendo buena puntería con el boomerang para acertarle a una palanca la cual nos abrirá paso.
2. Los pasos exactos para rescatar a Herbert no te los podemos dar en este espacio ya que es muy reducido, para ello búscalo en MICROMANIA número 10, sólo te podemos decir que tienes que coger una concha, llenarla dentro del pozo y echarlo en el perolo donde Herbert está metido.

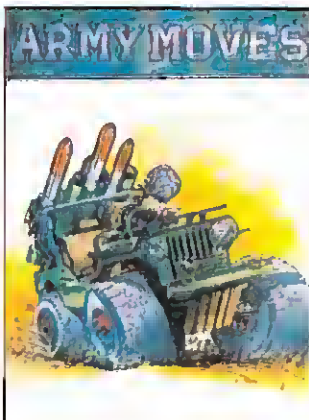
Army Moves

AMSTRAD

1. En el Ghosts'n Globins, no encuentro ni el Call ni el Randomize. ¿Dónde pongo el poke?
2. ¿Me podríais dar un poke para el Game Over y su código?
3. ¿Cuál es el código para el Army Moves?

**José M.ª Badia
(Valencia)**

1. Es lógico que no encuentres el randomize pues en el Amstrad, esta instrucción se utiliza con otro fin. Sin embargo, es necesario que el cargador llame al código máquina con un Call porque si lo ejecuta directamente con Run, no se puede colocar ningún poke a no ser que dispongas de un desensamblador o de un interfaz (tipo Multiface One) que permita pokear directamente.
2. El código del Game Over es 10218.
Para obtener vidas infinitas en la primera parte:
POKE 1562,201
POKE 1552,255
POKE 1552,201
POKE 1542,255
3. El código del Army Moves es: 15372.



Jack the Nipper

SPECTRUM

1. Cuando cojo la cervatana en una revista decía que saliera de Toy Shop pero no sé salir porque me acerco a la puerta y no pasa nada, no sé si tengo que presionar alguna tecla, si es así me gustaría saberla.
2. ¿Cómo se tiran los ositos?

**Pilar Medina Benítez
(Granada)**

1. Para salir de Toy Shop deberás coger una llave que hay en una habitación, esta habitación se encuentra a la derecha de la pantalla del jardín.
2. Los ositos que pueden tirar sólo en una habitación, en la que está arriba del Toy Shop.

Hacker

AMSTRAD

1. ¿Cuál es la clave del juego Hacker?
2. En el juego Glider Rider, ¿cómo puedes transformarte en ala-delta?

**Santiago García Poliz
(Valladolid)**

1. La clave que debes introducir es «Hacker».
2. Para transformarte en ala-delta, lo único que tienes que hacer es colocarte en una pendiente con la moto inclinada hacia abajo, mantener el fuego pulsado y mover el joystick como si quisiéramos subir por la cuesta.

Pokes y Cargadores

MSX

1. Me gustaría que me comunicara los pokes de los juegos:
a) Las tres luces de Glaurung.
b) Batman.
Desearía que me hicierais este favor, pues son juegos muy difíciles y me gustaría ver el final de la aventura.
2. Para que los pokes me valgan quiero que me expliquéis cómo se introducen en el MSX.

**Iván Izquierdo
Pamplona**

Los cargadores de Las tres luces de Glaurung y Batman ya aparecieron en la revista y son los siguientes:

Cargador para Las tres luces de Glaurung: MICROMANIA 20.
Cargador para Batman: MICROMANIA 19

Y para que funcionen no tienes más que ejecutarlos y seguir sus instrucciones.

Gracias por tu aliento. Ten por seguro que cada día nos esforzamos más para satisfacer a los usuarios del MSX.

SUSCRÍBETE A

MICRO *Manía*

Y AHÓRRATE UN 25%

ADEMÁS

- Recibes la revista cómodamente en tu domicilio.
- Obtienes un ahorro de 92 pesetas por número.
- Si te suscribes con tarjeta de crédito recibes un número más gratis (oferta válida sólo para España).

También puedes suscribirte por teléfono
91 734 65 00 .

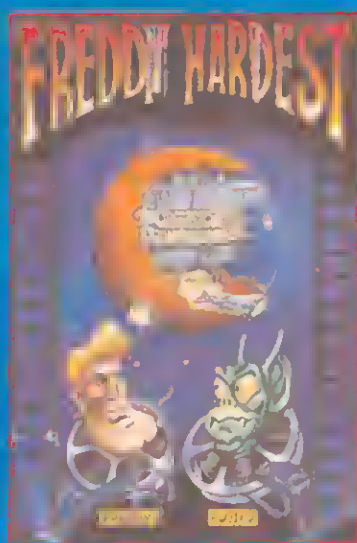
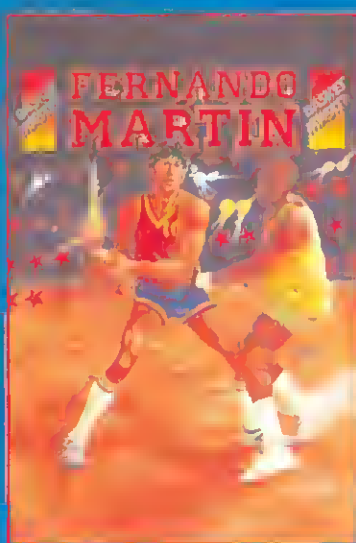
CLUB DEL SUSCRIPTOR

En todos los artículos de HOBBY PRESS te haremos un 15 por 100 de descuento. Al hacer un pedido indícanos tu número de suscriptor, (lo encontrarás en la etiqueta de envío).

TODOS LOS JUEGOS CUESTAN 875 Pts.,



PERO NO TODOS VALEN LO MISMO.



DINAMIC

LIDER EN VIDEO-JUEGOS

DINAMIC SOFTWARE. Pza. de España, 18. Torre de Madrid, 29 - 1. 28008 MADRID. TELEX: 44124 DSOFT-E. TEL. (91) 248 78 87

Tiendas y distribuidores: (91) 314 18 04

Pedidos contra reembolso: (91) 248 78 87